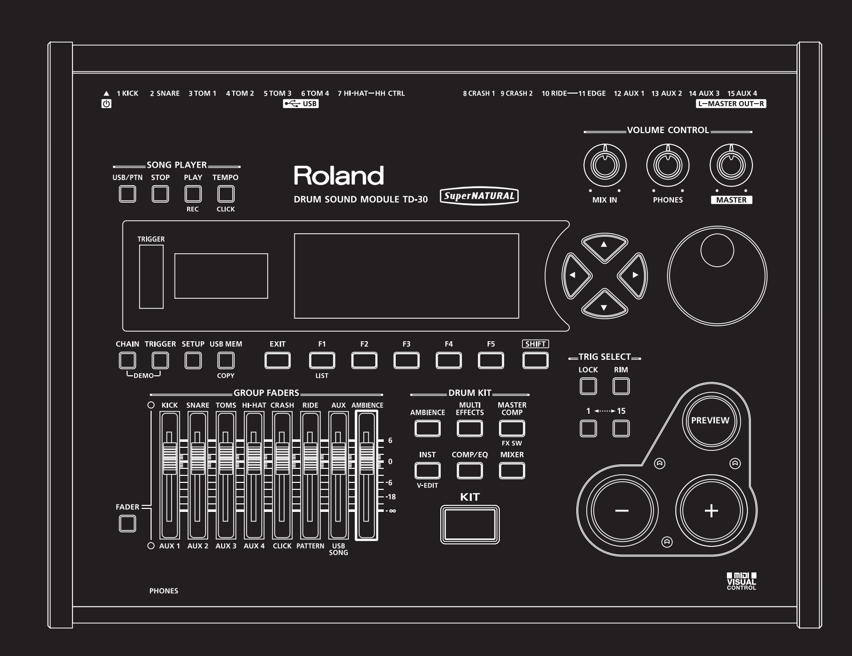






TD-30

DRUM SOUND MODULE

Bedienungsanleitung

Roland







VORSICHT: RISIKO EINES ELEKTRISCHEN SCHLAGS. NICHT ÖFFNEN!

UM ELEKTRISCHE SCHLAEGE ZU VERMEIDEN,
OEFFNEN SIE NICHT DAS GEHAEUSE UND BERUEHREN SIE
KEINE KOMPONENTEN INNERHALB DES GERAETES.
ZIEHEN SIE IHREN FACHHAENDLER ZU RATE.



Dieses Zeichen weist darauf hin, dass im Geraet eine hohe Spannung vorliegt, die bei unsachgemaesser Behandlung des Geraetes zu einem elektrischen Schlag fuehren kann.



Dieses Zeichen weist darauf hin, dass das Geraet nur nach Lesen der zugehoerigen technischen Unterlagen von qualifiziertem technischen Personal ueberprueft werden darf.

HINWEISE ZUR VERMEIDUNG VON FEUER, ELEKTRISCHEM SCHLAG ODER VERLETZUNGEN.

WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE
GUT AUFBEWAHREN

HINWEIS - Bei Benutzung von elektrischen Geraeten sollten immer die folgenden Sicherheits-Instruktionen beachtet werden:

1. Lesen Sie alle Sicherheitshinweise, die das Geraet betreffen.
2. Verwenden Sie das Geraet nie in der Naehe von Wasser - z.B. Badewanne, Pool usw.. Auch feuchte Umgebungen (z.B. Keller) sollten vermieden werden.
3. Das Geraet sollte nur auf einem vom Hersteller empfohlenen Staender aufgestellt werden.
4. Eine zu hohe Lautstaerke kann zu Hoerschaeden fuehren. Achten Sie darauf, die Lautstaerke in einem ertraeglichen Bereich zu halten. Sobald Sie eine Beeintraechtigung Ihres Gehoers vermuten, suchen Sie sofort einen Facharzt auf.
5. Das Geraet sollte so aufgestellt werden, dass die interne Ventilation nicht beeintraechtigt wird bzw. die Luftschlitze nicht verdeckt sind.
6. Das Geraet sollte nie in der Naehe von Objekten aufgestellt werden, die Hitze abstrahlen, z.B. Heizkoerper. Auch die direkte Einstrahlung von Sonnenlicht sollte vermieden werden.
7. Das Geraet sollte nur mit dem vom Hersteller empfohlenen Netzteil betrieben werden.
   Wenn das Geraet laengere Zeit nicht betrieben wird, sollte der Netzstecker aus der Steckdose gezogen werden.
9. Achten Sie darauf, dass keine Fluessigkeiten auf und in das Gehaeuse gelangen. Vermeiden Sie ebenfalls, dass kleine Gegenstaende durch die vorhandenen Oeffnungen in das Innere des Gehaeuses fallen.
10. Das Geraet sollte von einem qualifizierten Techniker ueberprueft werden, wenn:
    A. das Netzkabel oder der Netzstecker beschaedigt ist
    B. Gegenstaende oder Fluessigkeiten in das Innere des Gehaeuses gelangt sind
    C. das Geraet Regen ausgesetzt war
    D. das Geraet nicht normal funktioniert oder ein zum Normalzustand veraendertes Verhalten aufweist
    E. das Geraet fallengelassen wurde oder das Gehaeuse beschaedigt ist.
11. Versuchen Sie nicht, das Gerät selbst zu ueberpruefen bzw. zu reparieren. Ueberlassen Sie dieses ausschließlich qualifiziertem technischen Personal.

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

TD-30

DRUM SOUND MODULE

Bedienungsanleitung

Verfügbarkeit der Anleitungs-Dokumente als PDF-Datei

Sie finden auf den Roland-Internetseiten die folgenden Dokumente auch als PDF-Dateien.

Auf http://www.rolandmusik.de:

- TD-30 Bedienungsanleitung (dieses Handbuch auf deutsch)

Auf http://www.roland.com/support/en/ (Suchbegriff "TD-30"):

- TD-30 Owner´s Manual (dieses Handbuch auf Englisch)
- Datenlisten (Preset Drum-Kits, Drum Instrument-Listen, Preset Pattern-Listen)

Lesen Sie zunächst die Abschnitte "WICHTIGE SICHERHEITSHINWEISE" (S. 2), "SICHERHEITSHINWEISE" (S. 4) und "WICHTIGE HINWEISE" (S. 6). Lesen Sie dann diese Anleitung ganz durch, um einen Überblick über alle Funktionen zu erhalten. Bewahren Sie die Anleitung auf, und verwenden Sie diese als Referenz.

Sicherheitshinweise

Hinweise zur Vermeidung von Feuer, elektrischen Schlägen oder Verletzungen von Personen

⚠ WARNUNG	Diese Warnungen sollen auf die Gefahren hinweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes bestehen.
⚠ VORSICHT	Dieses Zeichen wird verwendet, um auf das Risiko von Verletzungen oder Materialschäden hinzuweisen, die bei unsachgemäßem Gebrauch des Gerätes entstehen können. * Die o.g. Faktoren beziehen sich sowohl auf häusliches Inventar als auch auf Haustiere.

⚠	Dieses Symbol macht auf wichtige Hinweise und Warnungen aufmerksam. Das Zeichen im Dreieck gibt eine genaue Definition der Bedeutung (Beispiel: Das Zeichen links weist auf allgemeine Gefahren hin).
	Dieses Symbol weist auf Dinge hin, die zu unterlassen sind. Das Symbol im Kreis definiert dieses Verbot näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass das Gerät nicht geöffnet bzw. auseinandergenommen werden darf.)
	Dieses Symbol weist auf Dinge hin, die zu tun sind. Das Symbol im Kreis definiert diese Aktion näher (Beispiel: Das Zeichen links besagt, dass der Netzstecker des Gerätes aus der Steckdose zu ziehen ist).



Netzkabel erden

Das Netzkabel sollte an eine geerderte Stromversorgung angeschlossen werden.



Gerät nicht öffnen

Das Gerät darf nicht geöffnet oder in irgendeiner Weise verändert werden.



Reparaturen nicht selbst ausführen

Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche vor. Überlassen Sie dieses einem qualifizierten Techniker.



Keinen unverträglichen Umgebungen aussetzen

Vermeiden Sie Umgebungen mit:

- extremen Temperaturen (z.B. direkte Sonneneinstrahlung, direkte Nähe zu einem Heizkörper)
- zu hoher Luftfeuchtigkeit
- Rauchentwicklung
- zu hohem Salzgehalt in der Luft
- Regen
- starker Staubentwicklung
- starker Vibration.

Keine instabilen Flächen bzw. Stative

Sorgen Sie dafür, dass das Instrument auf einer ebenen, stabilen Unterlage aufgestellt bzw. an einem stabilen Stativ fest montiert wird, auf der/an dem es nicht wackeln kann.



⚠ WARNUNG

Nur das beigefügte Netzkabel benutzen

Verwenden Sie nur das dem Gerät beigefügte Netzkabel. Benutzen Sie das Netzkabel nicht mit anderen Geräten.



Stabile Stromversorgung

Achten Sie immer auf einen korrekte und stabile Stromversorgung.



Netzkabel nicht belasten bzw. beschädigen

Vermeiden Sie Beschädigungen des Netzkabels. Knicken Sie es nicht, treten Sie nicht darauf und stellen Sie keine schweren Gegenstände auf das Kabel.

Keine zu hohen Lautstärken

Dieses Instrument kann hohe Lautstärkepegel erzeugen. Falls Sie eine Beeinträchtigung Ihres Gehörs feststellen, suchen Sie sofort einen Gehörspezialisten auf.





Keine Flüssigkeiten in der Nähe des Gerätes

Achten Sie darauf, dass keine Gegenstände bzw. Flüssigkeit in das Gehäuse gelangen.



⚠ WARNUNG

Ausschalten bei Fehlfunktionen

Schalten Sie das Gerät sofort aus, trennen Sie es von der Stromversorgung, und benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner, wenn



- das Netzkabel beschädigt ist
- sich Rauch entwickelt (Netzteilschaden)
- Gegenstände bzw. in das Instrument gelangt sind
- das Instrument nass geworden ist
- das Instrument nicht wie gewohnt funktioniert.

Aufsichtpflicht von Erwachsenen

In Haushalten mit Kindern sollte ein Erwachsener solange für Aufsicht sorgen, bis das betreffende Kind das Instrument unter Beachtung aller Sicherheitsvorschriften zu bedienen weiß.



Beschädigungen vermeiden

Bewahren Sie das Instrument vor heftigen Stößen und lassen Sie es nicht fallen.



⚠ WARNUNG

Nicht zu viele Geräte an einer Steckdose

Vermeiden Sie es, das Gerät mit vielen anderen Geräten zusammen an derselben Steckdose zu betreiben. Ganz besonders vorsichtig sollten Sie bei der Verwendung von Verlängerungen mit Mehrfachsteckdosen sein: der Gesamtverbrauch aller an sie angeschlossenen Geräte darf niemals die in Watt oder Ampère angegebene zulässige Höchstbelastung überschreiten!



Einsatz des Gerätes im Ausland

Bevor Sie das Gerät im Ausland benutzen, sollten Sie Ihren Roland-Vertragspartner zu Rate ziehen.



Eine CD-ROM nicht in einem Audio CD Player oder DVD Player abspielen

Spielen Sie eine CD-ROM nicht mit einem herkömmlichen Audio CD-Player ab. Es können ansonsten hohe Signalpegel erzeugt werden, welche empfindliche Komponenten wie z.B. Lautsprecher beschädigen können.



⚠ VORSICHT

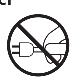
Für ausreichende Belüftung sorgen

Achten Sie darauf, dass das Instrument ausreichend belüftet wird.



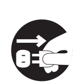
Nur am Stecker ziehen, nicht am Kabel

Ziehen Sie nie am Kabel, sondern fassen Sie beim Aus- und Einstöpseln des Netzkabels immer nur den Stecker.



Staubpartikel entfernen

Achten Sie darauf, dass sich am Netzkabel bzw. Netzstecker kein Staub befindet. Entfernen Sie Staubpartikel regelmäßig. Trennen Sie das Netzkabel von der Stromversorgung, wenn Sie das Instrument längere Zeit nicht benutzen.



Sicherheitsmaßnahmen bei Kabeln

Achten Sie darauf, dass die Kabel nicht durcheinandergeraten. Verlegen Sie die Kabel außerdem so, dass Kinder nicht an sie herankommen.



Gerät nicht belasten

Stellen Sie sich nicht auf das Gerät, und belasten Sie es nicht mit schweren Gegenständen.



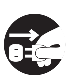
Netzkabel nicht mit nassen Händen anfassen

Fassen Sie das Netzkabel bzw. den Netzadapter niemals mit nassen Händen an.



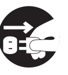
Hinweise für den Transport

Ziehen Sie alle mit dem Gerät verbundenen Kabel ab. Verwenden Sie für den Transport entweder die Originalverpackung oder ein stabiles Hardcase. Wenn Sie ein Softcase verwenden, stellen Sie sicher, dass dieses nicht belastet wird.



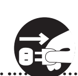
Vor der Reinigung vom Stromnetz trennen

Wenn Sie das Instrument reinigen wollen, schalten Sie es vorher aus und trennen es vom Stromnetz.



Maßnahmen bei Gewitter

Bei Gewitter sollten Sie das Gerät vom Stromnetz trennen.



⚠ VORSICHT

Kleine Gegenstände außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren

Wenn Sie Schrauben oder Klemmen lösen, bewahren Sie diese Gegenstände immer ausserhalb der Reichweite von Kindern auf, um Unfällen wie z.B. das Verschlucken kleiner Gegenstände vorzubeugen.



Überblick
Setup
Performance
Einstellungen
USB und MIDI
Anhang

Wichtige Hinweise

Stromversorgung

- Verwenden Sie keine Stromkreise, durch die auch Geräte gespeist werden, die störende Geräusche erzeugen (z.B. Motoren, Lichtsysteme, Waschmaschinen, Mikrowellen-Herd etc.). Benutzen Sie bei Bedarf ein Geräuschfilter-System.
- Schalten Sie alle beteiligten Geräte aus, bevor Sie neue Kabelverbindungen vornehmen, um eventuellen Beschädigungen oder Fehlfunktionen vorzubeugen.
- Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, schalten Sie es aus, und trennen Sie das Netzkabel von der Steckdose.
- In der Werksvoreinstellung wird das Instrument nach 4 Stunden automatisch ausgeschaltet, wenn das Instrument in der Zwischenzeit nicht gespielt bzw. betätigt wurde. Um die automatische Abschaltung zu verhindern, stellen Sie den Parameter "AUTO OFF" auf "OFF". Siehe S. 124.

Positionierung

- Die Positionierung in der Nähe von großen Verstärkern kann Brummgeräusche zur Folge haben. Vergrößern Sie in diesem Fall den Abstand zwischen Instrument und Verstärker.
- Stellen Sie dieses Instrument nicht in der direkten Nähe von Fernsehern oder Radiogeräten auf, da ansonsten deren Empfang beeinträchtigt werden kann.
- Schnurlose Telefone und Funktelefone können, sobald Sie in der Nähe des Gerätes betrieben werden, Störgeräusche verursachen. Betreiben Sie daher Telefone nicht in der Nähe des Instrumentes.
- Setzen Sie das Gerät keinen Temperaturextremen aus, z.B. durch direkte Sonneneinstrahlung, Aufstellung direkt neben einem Heizkörper oder direkte Bestrahlung durch eine starke Lichtquelle. In diesem Fall kann die Oberfläche abfärben bzw. das Gehäuse verformt werden.
- Wenn das Gerät Temperatur-Unterschieden ausgesetzt war (z.B. nach einem Transport), warten Sie, bis sich das Instrument der Raumtemperatur angepasst hat, bevor Sie es einschalten, ansonsten können durch Kondensierungs-Flüssigkeit Schäden verursacht werden.
- Die an der Unterseite des Gerätes befestigten Gummifüße können die Oberfläche beschädigen, auf der das Gerät abgestellt wird. Legen Sie bei Bedarf ein rutschfestes Tuch unter das Gerät.
- Legen bzw. stellen Sie keine Gegenstände auf das Gerät, welche die Oberfläche beschädigen können. Vermeiden Sie, dass das Gerät mit Spray, Parfüm etc. in Berührung kommt, da ansonsten die Oberfläche beschädigt werden kann. Wischen Sie feuchte Stellen mit einem weichen, trockenen Tuch ab.

Reinigung

- Verwenden Sie ein trockenes Tuch, welches bei Bedarf mit Wasser leicht angefeuchtet werden darf. Drücken Sie das Tuch nicht zu fest auf die Oberfläche.
- Verwenden Sie kein Benzin, Verdünner, Alkohol o.ä., da ansonsten die Oberfläche abfärben bzw. das Gehäuse verformt werden kann.

Reparaturen und Datensicherung

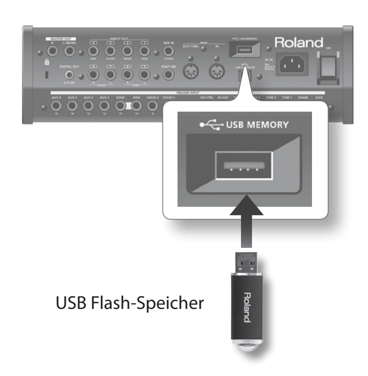
- Bei einer Reparatur kann vorkommen, dass die Daten im internen Speicher gelöscht werden, weil eine Initialisierung des Instrumentes erforderlich ist. Um jedes Risiko zu vermeiden, sichern Sie Ihre Daten vor einer technischen Überprüfung bzw. Reparatur auf einem USB-Speicher. Roland übernimmt keine Haftung für jegliche Art von Datenverlusten.
- Erstellen Sie von den Daten des internen Speichers bzw. USB-Speichers regelmäßig Sicherheitskopien, idealerweise auf mehreren, unterschiedlichen Speichermedien (z.B. Festplatte eines Rechners, auf CD-R etc.). Roland übernimmt allerdings keine Haftung für Datenverluste, die sich aufgrund von beschädigten Speicherorten bzw. Datenträgern ergeben können.

Zusätzliche Hinweise

- Behandeln Sie die Bedienelemente des Instrumentes mit der notwendigen Sorgfalt.
- Drücken bzw. schlagen Sie nicht auf das Display.
- Wenn Sie Kabelverbindungen trennen, fassen Sie das Kabel immer am Stecker, und ziehen Sie nie am Kabel selbst. Dadurch beugen Sie Beschädigungen der Kabel vor.
- Während des Betriebes strahlt das Gerät Wärme ab. Dieses ist normal und keine Fehlfunktion.
- Spielen Sie das Instrument immer mit einer angemessenen Lautstärke. Verwenden Sie bei Bedarf einen Kopfhörer.
- Obwohl die V-Drum-Sets von Roland mit Kopfhörern gespielt werden können, entstehen durch das Anschlagen der Pads und Betätigen der Kick- und Hi-Hat-Pedale ein Geräuschpegel bzw. Vibrationen, die nicht minimiert werden können.
- Verwenden Sie für einen Transport entweder die Originalverpackung oder ein stabiles Hardcase.
- Verwenden Sie nur Audiokabel ohne eingebauten Widerstand. Bei der Benutzung von Kabeln mit integriertem Widerstand wird die Lautstärke deutlich herabgesetzt.

Hinweise zum USB-Speicher

- Stecken Sie den USB-Speicher vorsichtig in den USB-Anschluss des Gerätes.



- Berühren Sie nicht die elektrischen Kontakte des USB-Speichers. Achten Sie darauf, dass die Kontakte nicht verschmutzen.
- Beachten Sie die folgenden Hinweise bezüglich der Behandlung von USB-Speichern:
  - Um eine Beschädigung durch statische Elektrizität vorzubeugen, entladen Sie diese durch Berühren eines metallischen Gegenstandes, bevor Sie den USB-Speicher berühren.
  - Berühren Sie nicht die Kontakte des USB-Speichers.
  - Biegen Sie den USB-Speicher nicht, lassen Sie diesen nicht fallen, und setzen Sie den USB-Speicher keinen Erschütterungen bzw. Vibrationen aus.
  - Setzen Sie einen USB-Speicher keine direkte Hitzestrahlung aus.
  - Achten Sie darauf, dass der USB-Speicher nicht nass wird.
  - Der USB-Speicher darf nicht geöffnet bzw. modifiziert werden.

Behandlung von DVDs/CDs

- Berühren bzw. beschädigen Sie nicht die Unterseite einer DVD/CD (hier sind die Daten gespeichert). Verschmutzte bzw. beschädigte CDs können nicht mehr gelesen werden. Verwenden Sie bei Bedarf ein handelsübliches DVD/CD-Reinigungsset.

Hinweise zum Copyright

- Das Aufzeichnen, Vertreiben, Verkaufen, Verleihen, Aufführen oder Senden von geschütztem Audio- und Videomaterial (vollständig oder in Ausschnitten) unterliegt den gesetzlichen Copyright-Bestimmungen und ist ohne Genehmigung des Copyright-Inhabers nicht gestattet.
- Dieses Gerät besitzt keinen Kopierschutz, um die Arbeit mit eigenen Daten nicht unnötig zu erschweren. Beachten Sie dennoch immer die Copyright-Vorschriften, wenn Sie mit Copyright-geschützten Daten arbeiten möchten.
- Das Copyright auf den Inhalt dieses Instrumentes (Sound-Wellenformen, Styledaten, Patterns, Phrasen, Audio Loops, Bilddaten) liegt bei der Roland Corporation.
- Als Besitzer dieses Gerätes sind Sie Lizenznehmer für die Nutzung der Inhalte dieses Instrumentes für Ihre eigene Arbeit.
- Verwenden Sie dieses Instrument nicht mit per Copyright geschützten Audiodaten, wenn Sie keine Genehmigung des Copyright-Inhabers besitzen. Roland übernimmt keine Haftung für Forderungen, die sich aufgrund der Verletzung der Copyright- Bestimmungen ergeben können.

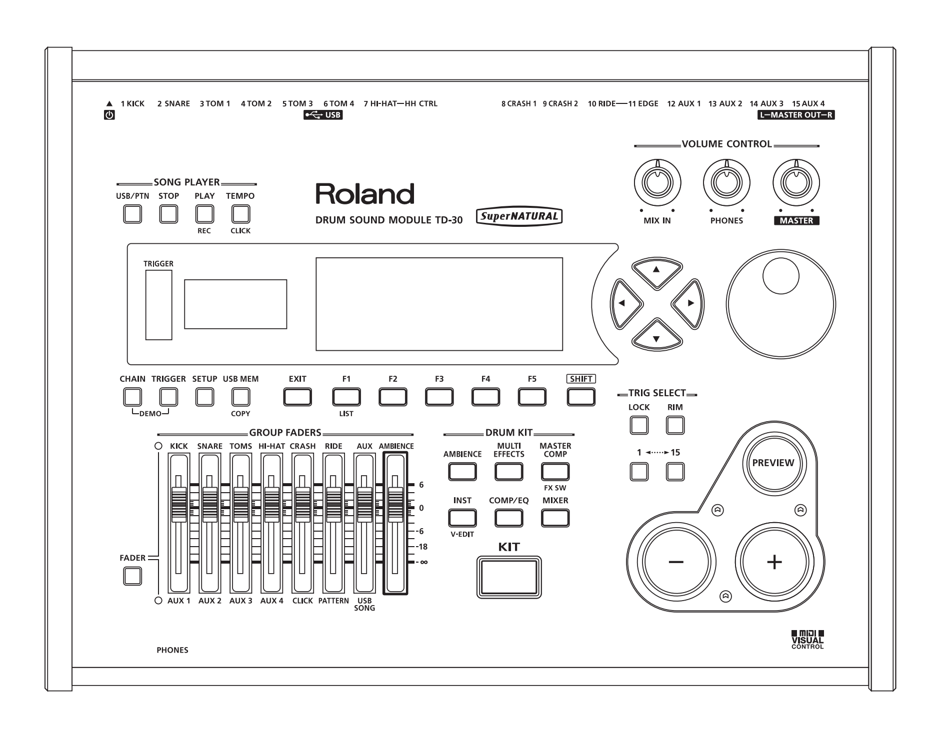
Weitere Hinweise

- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) ist ein Patent für die Architektur von Mikroprozessoren, entwickelt von der Technology Properties Limited (TPL). Roland ist ein Lizenznehmer der TPL-Gruppe.
- Die MPEG Layer-3 Audio Compression-Technologie wurde lizensiert von der Fraunhofer IIS Corporation und THOMSON Multimedia Corporation.
- ASIO ist ein Warenzeichen der Steinberg Media Technologies GmbH.
- Roland, SuperNATURAL und V-Drums sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen der Roland Corporation in the USA und/oder anderen Ländern.
- Alle anderen Produktbezeichnungen sind Warenzeichen bzw. eingetragene Warenzeichen des jeweiligen Herstellers.

Inhalt

Einstellungen 107

Überblick



1 KICK
2 SNARE
3 TOM 1
4 TOM 2
5 TOM 3
6 TOM 4
7 HI-HAT
HH CTRL
USB
8 CRASH 1
9 CRASH 2
10 RIDE
11 EDGE
12 AUX 1
13 AUX 2
14 AUX 3
15 AUX 4
L—MASTER OUT—R
VOLUME CONTROL
MIX IN
PHONES
MASTER
SONG PLAYER
USB/PTN
STOP
PLAY
TEMPO
REC
CLICK
Roland
DRUM SOUND MODULE TD-30
SuperNATURAL
TRIGGER
CHAIN
TRIGGER
SETUP
USB MEM
DEMO
COPY
EXIT
F1
F2
F3
F4
F5
SHIFT
LIST
TRIG SELECT
LOCK
RIM
1
15
PREVIEW
GROUP FADERS
KICK
SNARE
TOMS
HI-HAT
CRASH
RIDE
AUX
AMBIENCE
AUX 1
AUX 2
AUX 3
AUX 4
CLICK
PATTERN
USB SONG
FADER
6
0
-6
-18
-∞
DRUM KIT
AMBIENCE
MULTI EFFECTS
MASTER COMP
FX SW
INST
COMP/EQ
MIXER
V-EDIT
KIT
−
+
PHONES
MIDI VISUAL CONTROL

Eigenschaften

V-Drums SuperNATURAL Klangerzeugung

Grundlage der internen Klangerzeugung des TD-30 ist das exklusive SuperNATURAL-Konzept, welches auf Basis von hochauflösenden Sounds ein sehr realistisches Spielgefühl bietet.

SuperNATURAL

Spielgefühl und Ansprache der Sounds

Im Vergleich zu seinen Vorgänger-Modellen besitzt das TD-30 viele Verbesserungen in den Bereichen Trigger-Ansprache, Dynamik und Positional Sensing.

Snare Drum

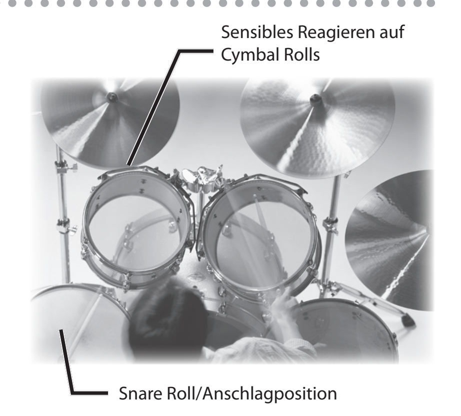
Die Schlagfläche (Head) und das Randbereich der Snare (Rim) reagieren exakt auf das individuell Spiel des Schlagzeugers. Dafür sorgen ein sehr großer Dynamikbereich, das Erkennen der Anschlagposition und entsprechend das Erzeugen eines individuellen Sounds.

Crash Cymbals

Auch die Crash Cymbals profitieren von der hochauflösenden SuperNATURAL-Technologie und ermöglichen das Spielen sehr realistischer Abschläge und Rolls.

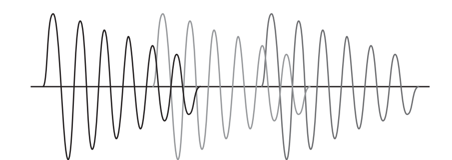
Ride Cymbal

Die Ride Cymbals ermöglichen das Spielen von Sounds mit sehr hoher Auflösung sowie das Erkennen der Anschlagposition (Positional Sensing).



Sehr hohe Spieldynamik

Rolands V-drum SuperNATURAL-Technologie ermöglicht die Wiedergabe sehr expressiver Sounds und vieler Spieltechniken (Ghost notes, Positional Sensing, Cymbal Chokes, Cross-stick, Buzz rolls, Spielen mit Nylon-Besen und mehr).



Hi-hat Steuerung

Bei Spielen der Hi-hat ist der Übergang von offener Positon zur geschlossenen Position praktisch stufenlos. Auch das Spielen der Pedal Hi-hat ist sehr realistisch und besitzt eine sehr hohe Soundqualität.

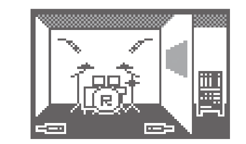
Die neue V-Hi-Hat VH-13 besitzt im Vergleich zu ihren Vorgängermodellen einen verbesserten Motion Sensor, eine neue integrierte Trigger-Technologie und damit ein sehr natürliches Spielgefühl.



Behavior Modeling-Technologie

Roland hat nicht nur das Physical Modeling der Sounds erstellt, sondern gleichzeitig auch die Spielweise der Instrumente analysiert und die jeweils Instrumenten-typischen Artikulationen umgesetzt. Dieses wird als "Behavior Modeling" bezeichnet.

Ambience-Sektion



Auf Grundlage eines neuen DSP-Prozessors wurde eine neue Ambience-Sektion entwickelt. Zusätzlich besitzt das TD-30 einen separaten Fader für die Steuerung der Ambience-Lautstärke.

Overhead Mic

Diese Einstellung simuliert eine häufig angewandte Aufnahmesituation in Studios.

Room Ambience

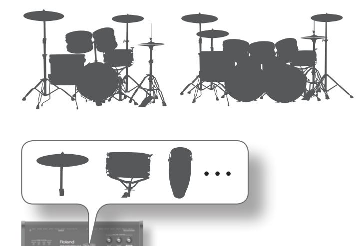
Sie können die Raumgröße (Konzerthalle, Studio, Club, Arena usw.) und die Position des Mikrofons im Raum verändern.

Reverb

Das TD-30 besitzt einen speziellen Reverb-Prozessor, ausgerichtet auf Schlagzeug-Instrumente wie Snare, Kick und Toms.

Sound Design

Umfangreiche Sound- und Drum-Kit Library

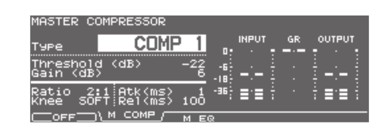


Das TD-30 besitzt eine hohe Anzahl von Preset Drum-Kits, die viele Musikstilrichtungen abdecken, wie z.B. Rock, Jazz, Hip-Hop oder Dance.

Die über 1.000 internen Sounds sind aufgeteilt in Akustik-Drums (Kicks, Snares, Cymbals und Percussion) sowie Electronic-Drums und Special Effect-Sounds.

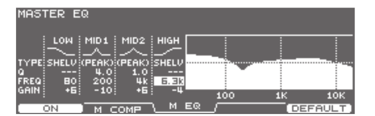
Die umfangreichen V-Edit-Möglichkeiten in Verbindung mit der Effekt-Sektion ermöglichen das kreative Erstellen eigener Drum-Kits für alle Arten von Musikstilrichtungen.

Anwendung im Aufnahmestudio



Das TD-30 besitzt eine Vielzahl von Schlagzeug- und Percussion-Sounds unterschiedlicher Kategorien. Sie können mithilfe der COSM-Technologie verschiedene Einzelaspekte des Sounds nachbilden, z.B. die Beschaffenheit der Schlagfläche, die Stimmung, verschiedene Positionierungen für Raum- und Overhead-Mikrofone und unterschiedliche Raumgrößen. Den Gesamtsound erstellen Sie mithilfe der internen Mixer-Sektion.

Umfangreiche Effekt-Sektion



Für den Sound jedes Pads steht ein eigener Compressor und 3-Band Graphic EQ zur Verfügung. Der erweiterte Multieffekt-Bereich beinhaltet Insert-Effekte wie Saturator, Flanger, Delay, Phaser, Overdrive und viele mehr.

Mithilfe des Stereo Compressors und einem 4-Band Master EQ kann der Sound finalisiert und an die aktuellen Umgebungsbedingungen angepasst werden.

Verschiedene Funktionen

USB Flash-Speicher

Song Player-Funktion



Sie können Audiodaten (WAV, MP3) direkt von einem USB Flash-Speicher abspielen.

Sie können damit z.B. zu einem Song-Playback spielen oder auch zu verschiedenen Begleit-Patterns üben.

Backup-Funktion

Alle TD-30-Einstellungen inklusive der 100 Drum-Kits können als eine Backup-Datei auf einem externen USB Flash-Speicher gesichert werden. Bis zu 99 dieser Backup-Dateien können auf einem USB-Speicher abgelegt werden.

Sie können zusätzlich bis zu 999 einzelne Drum-Kits auf dem USB-Speicher sichern (S. 108).

Es ist auch möglich, Backup-Dateien der Drumsound-Module TD-20 und TD-20X in das TD-30 zu importieren (S. 110).

Kit Select-Funktion

Die TD-30 Preset Kits und die auf einem USB Flash-Speicher gesicherten Kits können direkt angewählt und müssen nicht erst in den internen Speicher geladen werden. (S. 123).

USB MIDI-Funktion

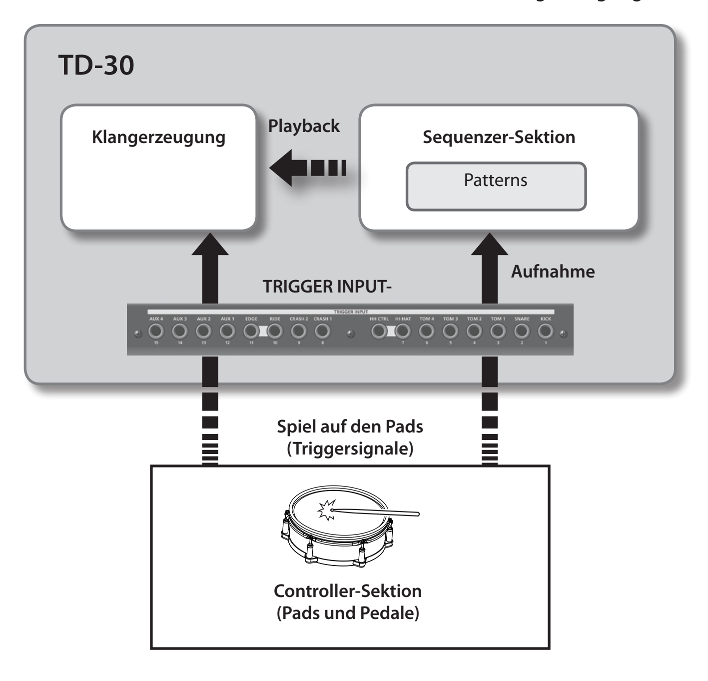
Über den USB-Anschluss können Sie das TD-30 mit einem Rechner verbinden und MIDI-Daten mit einer DAW-Software austauschen.



Die Struktur des TD-30

Der Aufbau des TD-30

Das TD-30 besteht aus einer Controller-Sektion, einer Klangerzeugung und einer Sequenzer-Sektion.



Controller-Sektion

Die Pads und Pedale werden auch als Controller bezeichnet.

Wenn ein Pad, das an einem der TRIGGER INPUT-Buchse angeschlossen ist, angeschlagen wird, sendet dieses ein "Triggersignal" zur Klangerzeugung.

Klangerzeugungs-Sektion

In dieser Sektion werden die Sounds erzeugt. Die Klangerzeugung erhält Triggersignale von der Controller-Sektion (Pads, Pedale), dem internen Sequenzer oder einem externen MIDI-Instrument.

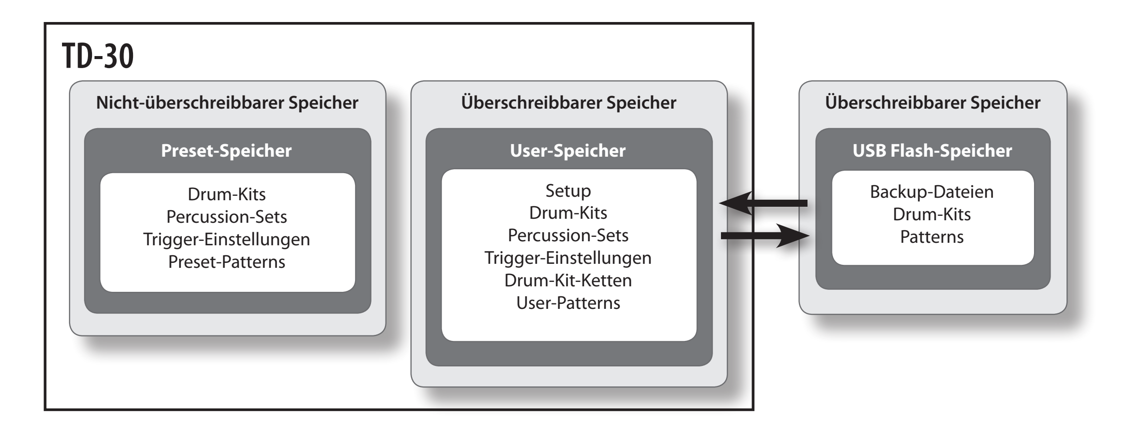
Sequenzer-Sektion

Mithilfe des internen Sequenzers können Sie das eigene Spiel am TD-30 aufzeichnen und wiedergeben.

Die Spieldaten können auch über MIDI OUT oder dem USB Computer-Anschluss an externe MIDI-Instrumente bzw. an eine in einem Rechner installierte DAW-Software übertragen werden.

Der interne Speicher

Im internen Speicher sind die Einstellungen der Drum-Kits, Patterns und weiterer Parameter gesichert.



Überschreibbarer Speicher

User-Speicher

Alle in diesem Bereich geänderten Einstellungen werden direkt bei einer Änderung im User-Speicher gesichert.

Wenn Sie Daten vom Preset-Speicher bzw. von einem USB-Speicher laden bzw. kopieren, werden diese in den User-Speicher übertragen.

Die folgenden Einstellungen werden im User-Speicher gesichert:

- Setup (S. 114)
- Drum-Kits (S. 46)
- Percussion-Sets (S. 93)
- Trigger-Einstellungen (S. 126)
- Drum-Kit-Ketten (S. 51)
- User-Patterns (S. 90)

USB Flash-Speicher

Sie können bis zu 99 Backup-Dateien auf einem USB Flash-Speicher sichern. Jede Backup-Datei beinhaltet alle Einstellungen des User-Speichers.

Zusätzlich können Sie bis zu 999 Drum-Kits und 999 Patterns auf dem USB Flash-Speicher sichern.

Die Daten eines USB-Speichers können in den User-Speicher geladen bzw. kopiert und dort verändert werden.

Siehe “Erstellen eines Daten-Backup” (S. 108)

Nicht-überschreibbarer Speicher

Preset-Speicher

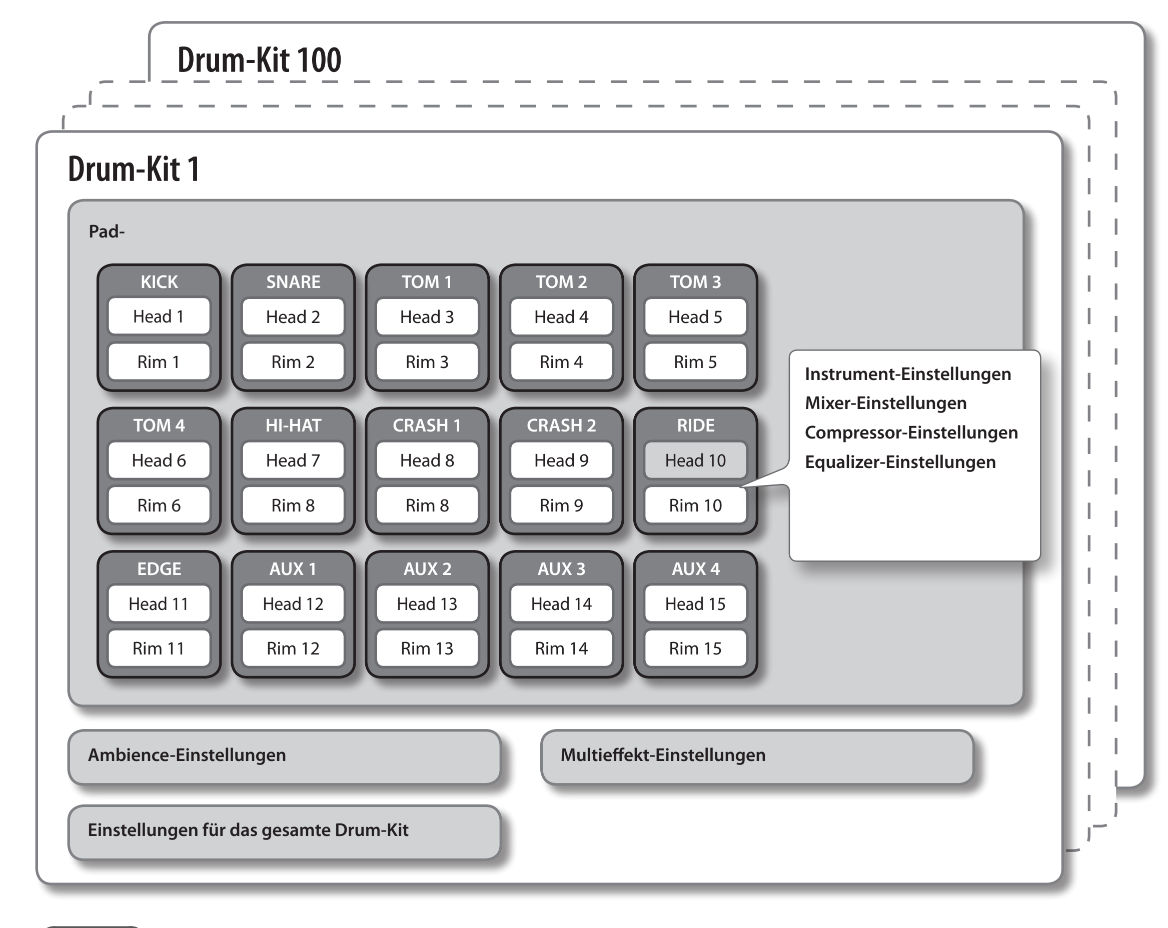
In diesem Bereich sind die Werksvoreinstellungen abgelegt. Sie können diese Daten in den User-Speicher kopieren und dort verändern und sichern.

Die folgenden Einstellungen sind im Preset-Speicher abgelegt:

- Drum-Kits (S. 46)
- Percussion-Sets (S. 93)
- Trigger-Einstellungen (S. 126)
- Preset-Patterns (S. 90)

Drum-Kit

Ein "Drum-Kit" beinhaltet alle Sounds, die den Pads zugeordnet sind, die individuellen Einstellungen für jedes Pad, die Effekte, die Ambience und weitere Einstellungen für das gesamte Drum-Kit. Ab Werk sind verschiedene 100 Drum-Kits voreingestellt.



HINWEIS

Wenn die Einstellungen eines Drum-Kits verändert werden, werden die neuen Einstellungen direkt gesichert und gleichzeitig die vorherigen Einstellungen überschrieben. Wenn Sie die Original-Einstellungen eines Drum-Kits behalten möchten, ist es daher sinnvoll, vor Verändern der Einstellungen das gewünschte Drum-Kit zu kopieren und mit der Kopie zu arbeiten. Es ist auch möglich, ein Preset- Drum-Kit in den User-Speicher zu kopieren (S. 49) bzw. alle Drum-Kits des TD-30 auf ihre Werksvoreinstellungen zurückzusetzen (S. 122).

Instrumente

Jeder Sound (wie Snaredrum, Kickdrum, usw.) wird als "Instrument" bezeichnet.

Das Instrument kann entweder der Spielfläche ("Head") und/oder dem Rand eines Pads ("Rim") zugeordnet werden.

Sie können alle Instrumente im Detail editieren. Mithilfe der "V-EDIT"-Funktion können Sie sogar das Material und die Größe einer Trommel einstellen. Lesen Sie dazu den Abschnitt "Was ist V-EDIT?" (S. 56).

Die Effekte

Mithilfe der Effekte können Sie den Sound "veredeln" bzw. den Klangcharakter nachhaltig beeinflussen.

Einige Effekte können auf die Sounds individueller Pads angewandt werden, andere Effekt wirken auf das gesamte Drum-Kit.

PAD COMPRESSOR/PAD EQ

Der "Compressor" verdichtet das Klangbild und sorgt für einen druckvollen Sound. Gleichzeitig verhindert er Verzerrungen durch Komprimieren von zu hohen Pegeln.

Der "Equalizer" ermöglicht das Anheben bzw. Absenken von Frequenzbereichen.

Sowohl der Pad Compressor als auch Pad EQ lassen sich pro Pad individuell einstellen.

AMBIENCE-Sektion

Der Ambience-Prozessor simuliert die akustische Umgebung, in der das Drum-Kit platziert ist. Hier finden Sie Parameter wie Positionierung der virtuellen Mikrofone, Größe und Beschaffenheit des Raumes, Material der Raumwände und einen Halleffekt. Sie können für jedes Pad die Stärke des Ambience-Effektes einstellen.

MULTI EFFECTS

Das TD-30 besitzt 21 "Multieffekte". Sie können pro Kit einen Multieffekt bestimmen und pro Pad die Stärke des Multieffektes einstellen.

MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ

Der "Compressor" verdichtet das Klangbild und sorgt für einen druckvollen Sound. Gleichzeitig verhindert er Verzerrungen durch Komprimieren von zu hohen Pegeln. Der "Equalizer" ermöglicht das Anheben bzw. Absenken von Frequenzbereichen.

Diese Effekte stehen zusätzlich zu den Effekten "Pad Compressor/Pad Equalizer" zur Verfügung und wirken auf alle Drum-Kits.

Der Sequenzer

Mit dem "Sequenzer" des TD-30 können Sie Spielinformationen aufzeichnen bzw. abspielen. Es ist auch möglich, die Spielinformationen mit einer auf einem Rechner installierten Sequenzer-Software aufzuzeichnen.

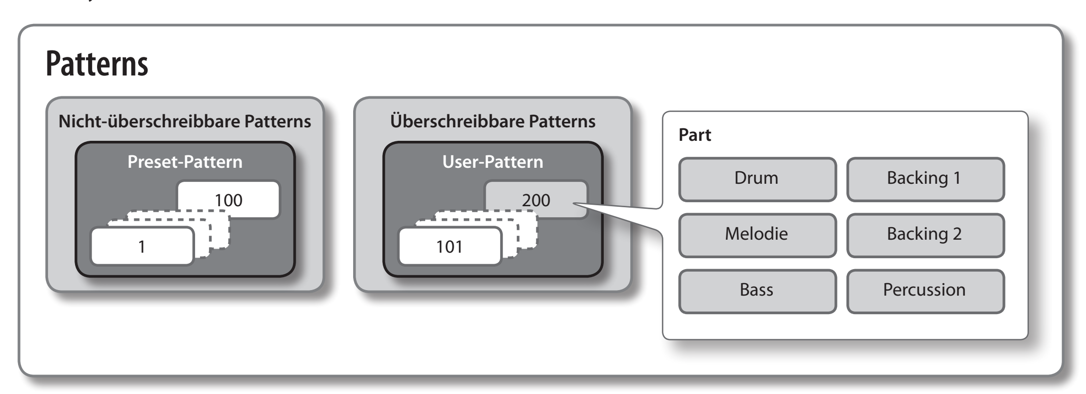
Die Patterns und Parts

Ein "Pattern" beinhaltet die Spieldaten für die sechs "Parts" des TD-30: Drums, Melodie, Bass, Backing 1, Backing 2 und Percussion.

Sie können Patterns als Backing-Tracks zum Üben aufzeichnen, oder ein Pattern auch durch Anschlagen eines Pad starten bzw. stoppen.

Das TD-30 besitzt bereits vorprogrammierte Preset-Patterns.

Eigene Patterns werden in Echtzeit aufgenommen, durch Spielen der Pads (für die Drum-Sounds) bzw. mithilfe eines externen MIDI-Keyboards (für die anderen fünf Parts).



Verschiedene Spieltechniken

HINWEIS

- Die verfügbaren Spieltechniken sind abhängig vom Trigger-Eingang und dem damit verbundenen Pad sowie ausgewähltem Sound im TD-30. Lesen Sie dazu die Abschnitte "Auswahl des Pad-Typs (BANK)" (S. 126) sowie "Spieltechniken bzw. Pads für die Trigger-Eingänge" (S. 127).

Pad

Spielmethode	Beschreibung
Normaler Schlag	Klangänderung bei Versetzen der Schlagposition Dies ist ein Schlag auf das Fell. Bei bestimmten Snare-Sounds ändert sich die Klangfarbe, wenn Sie das Fell an unterschiedlichen Stellen anschlagen.
Rim shot	Dabei wird mit der Stockspitze auf das Fell und gleichzeitig mit dem Stockschaft auf den Spannreifen (Rim) geschlagen.
Cross Stick	Die Handfläche nicht auf das Fell legen Dabei wird nur auf den Spannreifen (Rim) geschlagen. Je nach zugeordnetem Instrument für den Rim können Sie Rimshots und/oder Cross Stick-Sounds spielen. * Um einen Cross Stick-Schlag zu spielen, dürfen Sie nur den Spannreifen des Pads anschlagen. Wenn Ihre Hand dabei das Fell berührt, kann der Cross Stick-Sound unter Umständen nicht richtig ausgelöst werden.
Spielen mit Besen	Sie können auf den Snare- Pads Snare-Sounds mit Nylon-Besen spielen, wenn das entsprechende Pad an der TRIGGER INPUT 2-Buchse (SNARE) angeschlossen ist. Sie müssen dafür den Parameter "Brush Switch" auf "ON" stellen (S. 48) und entsprechende "SNARE BRUSH"-Sounds auswählen (S. 54) * Sie können nur Nylon-Besen verwenden. Bei Nutzung von Metall-Besen kann die Spielfläche (Mesh Haed) beschädigt werden.

Ändern der Klangfarbe des Rim shots

Bei bestimmten Snare- und Tom-Sounds können Sie durch unterschiedliche Spielweisen von Rimshots verschiedene Klangfarben erzeugen.

Spielmethode	Beschreibung
Normaler Rim shot (Open Rim shot)	Schlagen Sie gleichzeitig auf das Fell und den Spannreifen (Rim).

Überblick
Setup
Performance
Einstellungen
USB und MIDI
Anhang

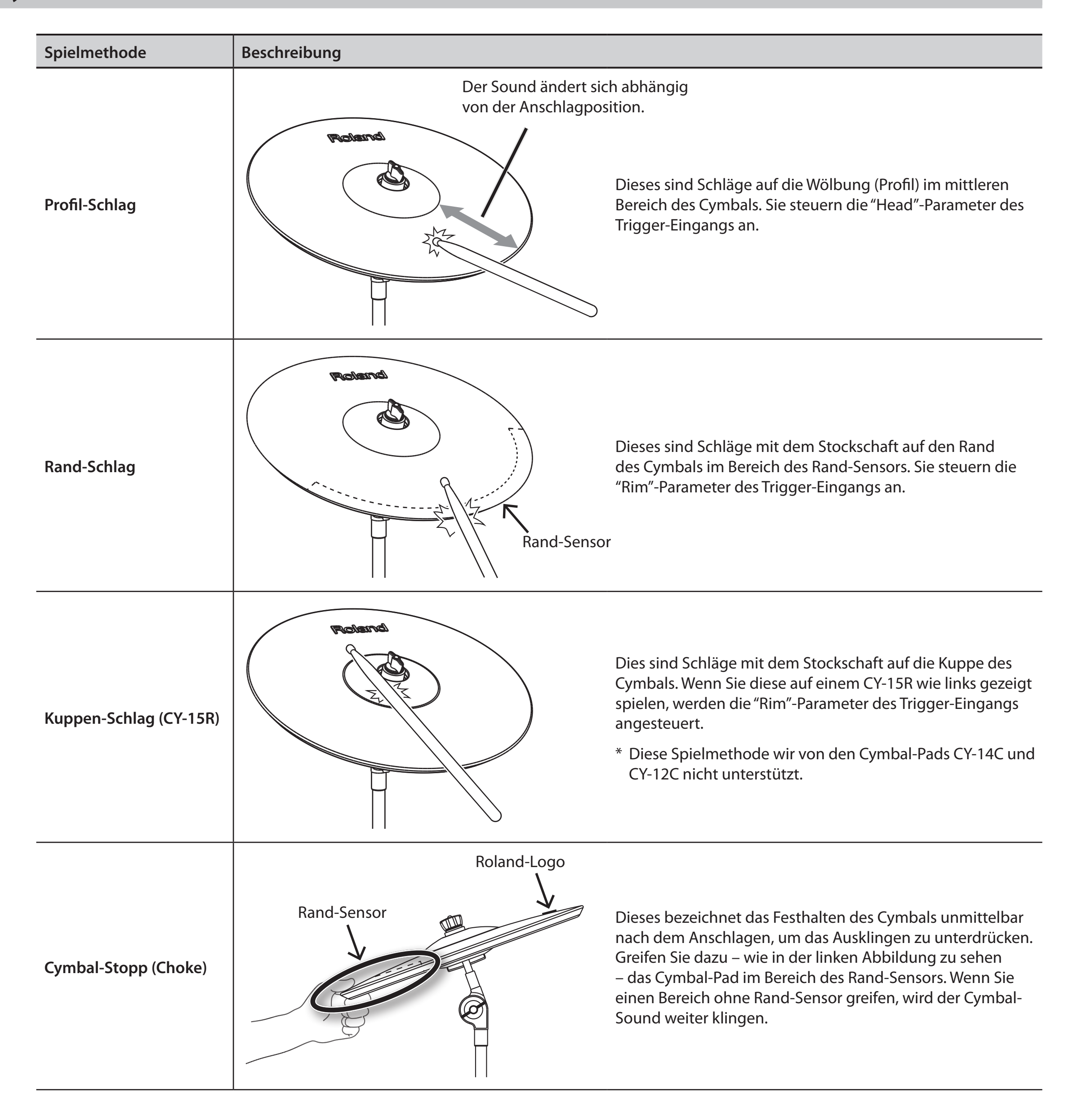
Spielmethode	Beschreibung
Flacher Rim shot	Schlagen Sie gleichzeitig in der Nähe des Spannreifens auf das Fell und auf den Spannreifen (Rim) selber.

Hi-Hat

Spielmethode	Beschreibung
Offen/Geschlossen	Die Hi-Hat-Klangfarbe ändert sich stufenlos von offen bis geschlossen, abhängig davon, wie stark das Pedal niedergetreten wird. Sie können ebenso die Sounds spielen, die ohne ein Anschlagen der Hi-Hat erzeugt werden, wenn Sie das Hi-Hat-Pedal niedertreten ("Pedal Hi-Hat") oder kurz niedertreten und sofort wieder öffnen ("Foot Splash").
Druck (VH-13/VH-12)	Wenn Sie die Hi-Hat anschlagen, während das Pedal niedergetreten ist, lässt sich die Klangfarbe der geschlossenen Hi-Hat ändern, indem Sie das geschlossene Pedal unterschiedlich stark herunter drücken. * Diese Spielmethode wir von den Hi-hat Pads/Pedalen VH-11 und FD-8 nicht unterstützt.
Profil-Schlag	Dieses sind Schläge auf die Wölbung (Profil) im mittleren Bereich der oberen Hi-Hat. Sie steuern die "Head"-Parameter des Trigger-Eingangs an.
Rand-Schlag	Rand-Sensor Dieses sind Schläge mit dem Stockschaft auf den Rand der oberen Hi-Hat. Wenn Sie diese wie unten gezeigt spielen, steuern Sie die "Rim"-Parameter des Trigger-Eingangs an. * Schlagen Sie nicht im 90´-Winkel an das Pad, sondern schräg wie in der rechten Abbildung gezeigt.

* Schlagen Sie nicht auf die untere Hi-hat oder auf die Unterseite der oberen Hi-hat.

Cymbal

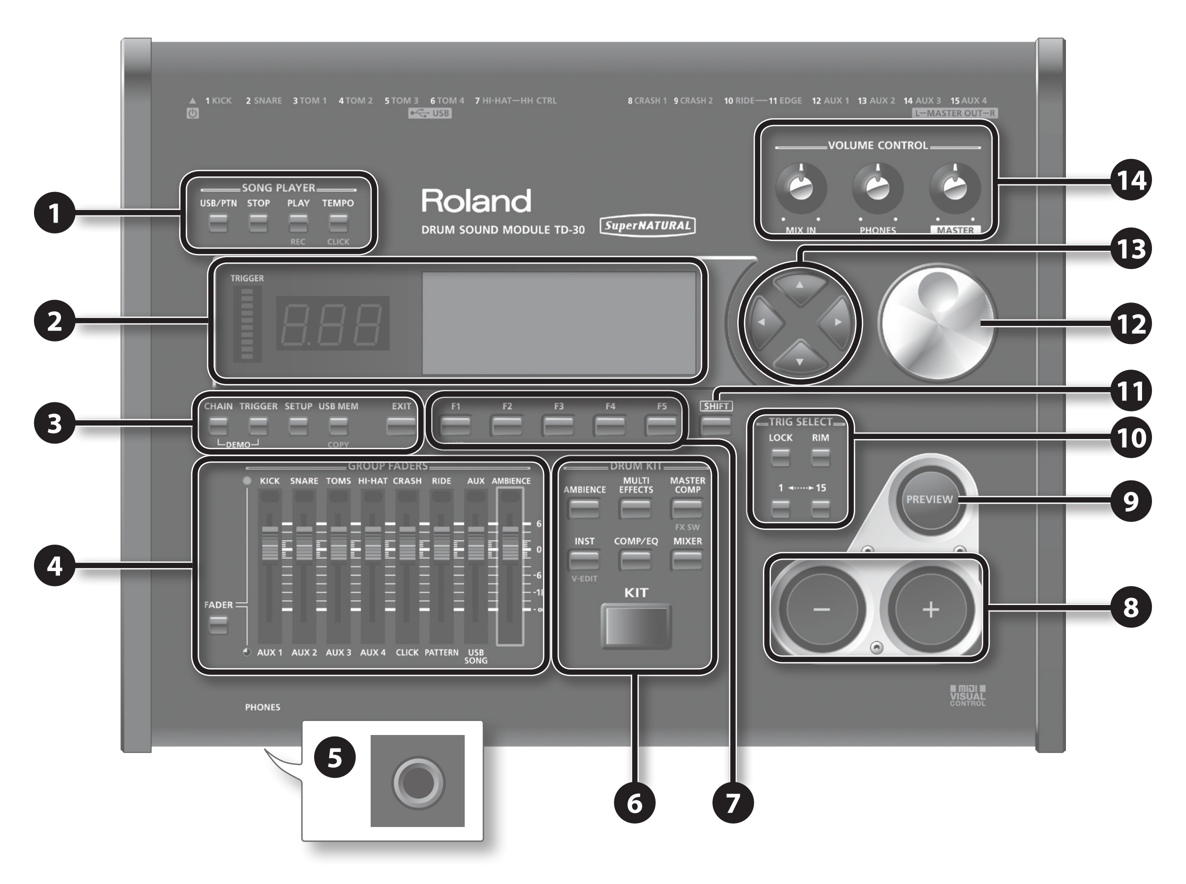


Spielmethode	Beschreibung
Profil-Schlag	Dieses sind Schläge auf die Wölbung (Profil) im mittleren Bereich des Cymbals. Sie steuern die "Head"-Parameter des Trigger-Eingangs an.
Rand-Schlag	Dieses sind Schläge mit dem Stockschaft auf den Rand des Cymbals im Bereich des Rand-Sensors. Sie steuern die "Rim"-Parameter des Trigger-Eingangs an.
Kuppen-Schlag (CY-15R)	Dies sind Schläge mit dem Stockschaft auf die Kuppe des Cymbals. Wenn Sie diese auf einem CY-15R wie links gezeigt spielen, werden die "Rim"-Parameter des Trigger-Eingangs angesteuert. * Diese Spielmethode wir von den Cymbal-Pads CY-14C und CY-12C nicht unterstützt.
Cymbal-Stopp (Choke)	Dieses bezeichnet das Festhalten des Cymbals unmittelbar nach dem Anschlagen, um das Ausklingen zu unterdrücken. Greifen Sie dazu – wie in der linken Abbildung zu sehen – das Cymbal-Pad im Bereich des Rand-Sensors. Wenn Sie einen Bereich ohne Rand-Sensor greifen, wird der Cymbal-Sound weiter klingen.

Überblick
Setup
Performance
Einstellungen
USB und MIDI
Anhang

Die Bedienoberfläche und Anschlüsse

Die Bedienoberfläche



Nr.	Name	Beschreibung	Seite
1	SONG PLAYER		
	[USB/PTN]-Taster	Auswahl der Audiodatei bzw. des Patterns, das abgespielt wird.	S.86,S.89
	[STOP]-Taster	Stoppt das Playback der Audiodatei bzw. des Patterns.	S.86,S.89
	[PLAY]-Taster	Startet das Playback der Audiodatei bzw. des Patterns.	S.86,S.89
	[TEMPO]-Taster	Schaltet den Click ein und ermöglicht Einstellungen für das Tempo und den Click.	S. 81
2	TRIGGER Level-Anzeige	Diese leuchtet, wenn ein Trigger-Signal eines Pads empfangen wird.	–
	Nummern-Display	Zeigt die Nummer des aktuell gewählten Drum-Kits an.	–
	Display	Hier wird der Name des Drum-Kits und im Editier-Menü die grafischen Symbole und der zugehörige Text angezeigt.	S. 30
3	[CHAIN]-Taster	Sie können Drum-Kits in einer Kette nacheinander auswählen.	S. 51
	[TRIGGER]-Taster	Ruft die Trigger-Parameter auf.	S. 126
	[SETUP]-Taster	Ruft die System-Parameter auf, z. B. die MIDI- oder Output Assign-Parameter.	S. 114
	[USB MEM]-Taster	Ruft die Funktionen für den USB-Speicher auf, wie z.B. Sichern und Laden von Daten. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [USB MEM]-Taster drücken, wird das Kopier-Menü aufgerufen (S. 49, S. 63).	S. 108
	[EXIT]-Taster	Ruft das vorherige Display auf. Zuletzt erscheint das DRUMKIT-Display.	S. 27

Nr.	Name	Beschreibung	Seite
	GROUP FADER		
4	**Fader**	Mit diesen Fadern können die Lautstärken verschiedener Sound-Gruppen eingestellt werden (Kick, Snare, Toms, Hi-Hat, Cymbals, Percussion, Backing-Instrumente, Click-Sound und Ambience.	S. 28
	[FADER]-Taster	Bestimmt, welche Signale mit den Fadern gesteuert werden.	S. 28
5	**PHONES-Buchse**	Hier können Sie einen Stereo-Kopfhörer anschließen. Das Signal der MASTER-OUT-Buchsen wird dabei nicht stummgeschaltet.	–
	DRUM KIT		
6	**[AMBIENCE]-Taster**	Ruft das Ambience-Display auf.	S. 69
	[MULTI EFFECTS]-Taster	Ruft das Multieffekt-Display auf.	S. 71
	[MASTER COMP]-Taster	Ruft das MASTER COMPRESSOR-Display auf. Wenn Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt halten und den [MASTER COMP]-Taster drücken, können Sie die einzelnen Effekte ein- bzw. ausschalten (S. 67).	S. 78
	[INST]-Taster	Ruft das Menü für die Instrumenten-Parameter auf.	S. 54
	[COMP/EQ]-Taster	Ruft das Menü für den Pad-Compressor bzw. Pad-Equalizer auf.	S. 68
	[MIXER]-Taster	Ruft das Mixer-Menü auf (Einstellen der Lautstärke und des Panoramas).	S. 65
	[KIT]-Taster	Ruft das DRUM KIT-Display auf.	S. 46
7	**[F1]–[F5]-Taster (Function-Taster)**	Diese Taster besitzen abhängig von der Anzeige unten im Display verschiedene Funktionen.	S. 26
8	**[–] [+]-Taster**	Mit diesen Tastern werden Drum-Kits umgeschaltet bzw. Werte bei der Editierung verändert.	S. 26
9	**[PREVIEW]-Taster**	Mit dem PREVIEW-Taster kann der Sound des mit dem TRIG SELECT-Taster oder durch Anschlagen eines Pads (bzw. Spielen eines Pedals) ausgewählten Instrumentes abgespielt werden.	S. 27
	TRIG SELECT		
10	**[LOCK]-Taster**	Wenn Sie den [LOCK]-Taster drücken. so dass die Anzeige leuchtet, bleibt die Display-Anzeige des aktuellen gewählten Pads bzw. RIM erhalten, auch wenn Sie dann ein anderes Pad bzw. einen anderen RIM anschlagen.	S. 55
	[RIM]-Taster	Mit dem RIM-Taster wird der Randbereich des Pads aufgerufen. Sie können hiermit zwischen Spielfläche und Rand umschalten.	S. 55
	[1], [15]-Taster	Wählt die gewünschte Trigger-Nummer (Pad) aus.	S. 55
11	**[SHIFT]-Taster**	Ruft in Verbindung mit anderen Tastern weitere Funktionen auf.	–
12	**Drehregler**	Der Drehregler besitzt die gleichen Funktionen wie die [+] [–]-Taster.	S. 26
13	**Cursor-Taster [◀] [▶] [▲] [▼]**	Bewegt den Cursor im Display.	S. 26
	VOLUME CONTROL		
14	**[MIX IN]-Regler**	Regelt die Lautstärke des an den MIX-IN-Buchsen angeschlossenen Instrumentes	S. 24
	[PHONES]-Regler	Bestimmt die Lautstärke des Kopfhörersignals. Der Sound wird weiterhin über die Output-Buchsen ausgegeben.	S. 39
	[MASTER]-Regler	Bestimmt die Lautstärke des Signals, das über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben wird.	S. 39

Die Rückseite (Anschließen von externem Equipment)

HINWEIS

- Bevor Sie neue Anschlüsse vornehmen, regeln Sie die Lautstärke auf Minimum und lassen Sie alle beteiligten Geräte ausgeschaltet, um eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen empfindlicher Komponenten (wie z.B. Lautsprecher) vorzubeugen.
- Verwenden Sie nur Audiokabel ohne eingebauten Widerstand. Bei der Benutzung von Kabeln mit integriertem Widerstand wird die Lautstärke deutlich herabgesetzt.

DIRECT OUT-Buchsen (unsymmetrisch)

Über diese Buchsen können die Signale des TD-30 als separate Audiosignale ausgegeben werden. Über den [SETUP]-Taster erreichen die die Einstellungen der DIRECT OUT 1–8-Buchsen (S. 115).

HINWEIS

Siehe "Beispiel-Einstellungen" (S. 116).

MIX IN-Buchse (stereo)

Hier können Sie ein externes Audio-Gerät anschließen (z. B. mp3- oder CD-Player). Das Audiosignal wird zusammen mit dem Signal des TD-30 über die MASTER OUT-Buchsen, die PHONES-Buchse oder die DIRECT OUT 5–8-Buchsen ausgegeben (S. 115).

FOOT SW-Buchse

Hier können Sie einen Fußschalter anschließen (z. B. BOSS FS-5U), um damit z. B. Drum-Kits umzuschalten (S. 117).

MASTER OUT-Buchsen (unsymmetrisch)

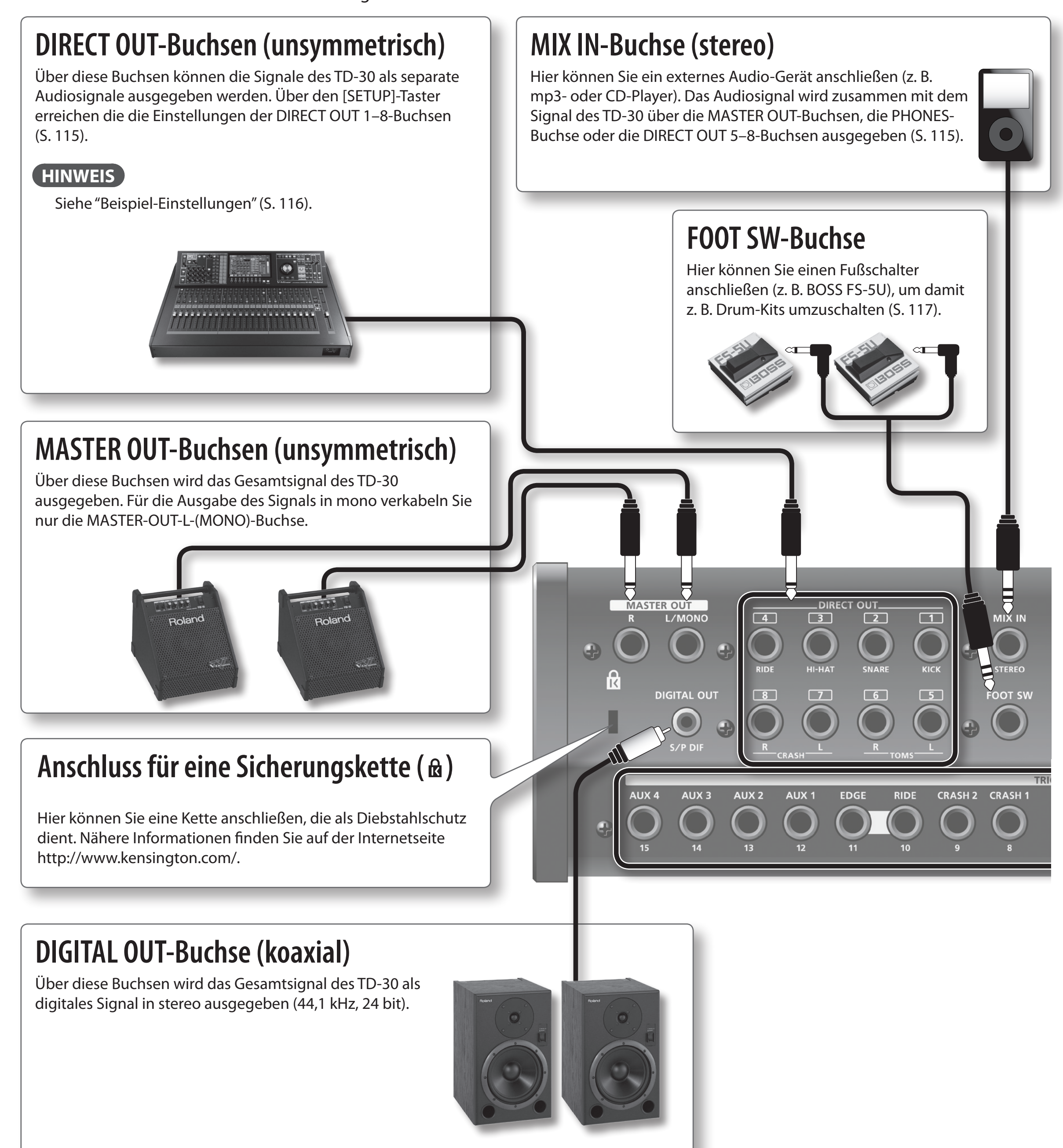
Über diese Buchsen wird das Gesamtsignal des TD-30 ausgegeben. Für die Ausgabe des Signals in mono verkabeln Sie nur die MASTER-OUT-L-(MONO)-Buchse.

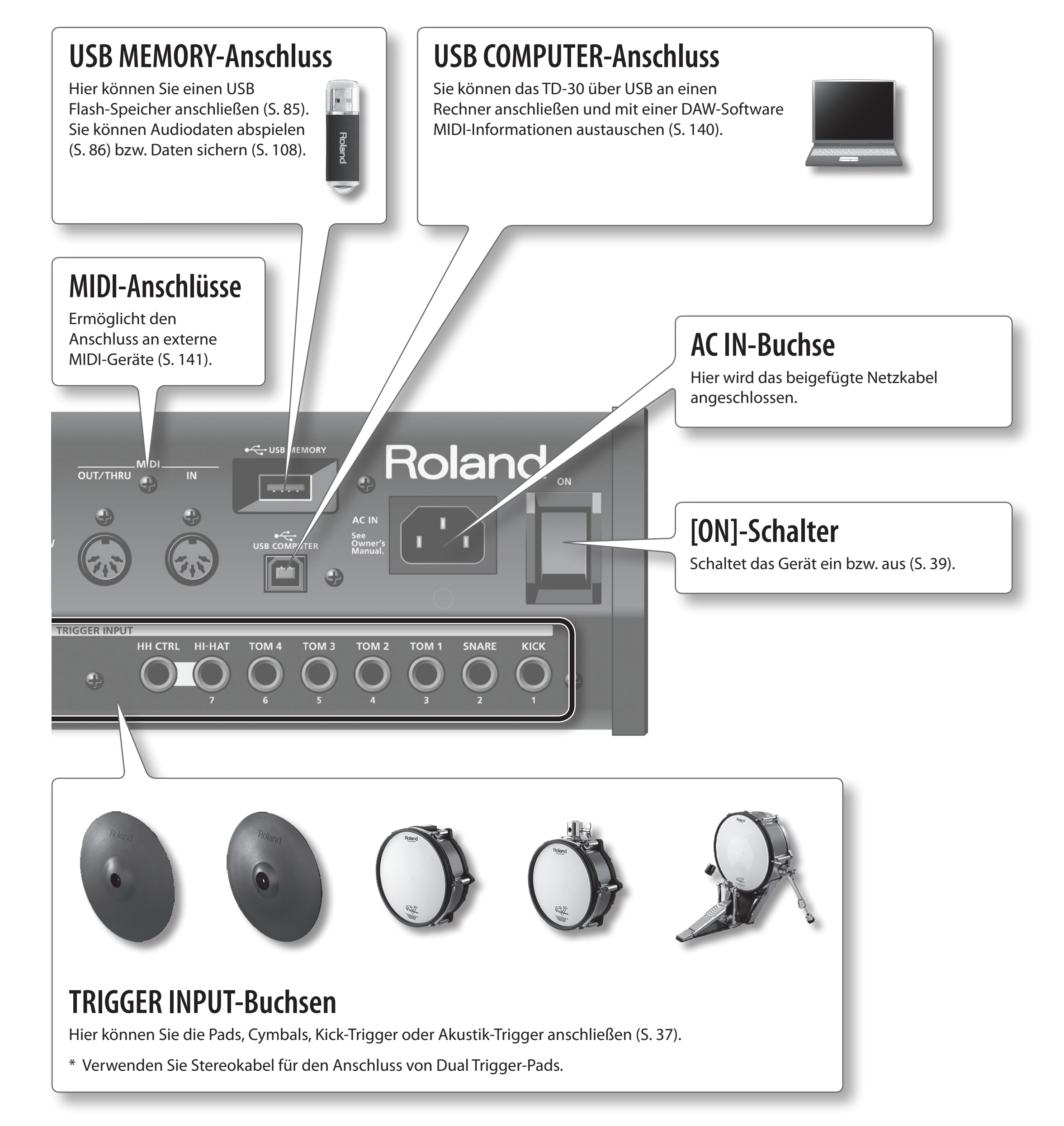
Anschluss für eine Sicherungskette (🔒)

Hier können Sie eine Kette anschließen, die als Diebstahlschutz dient. Nähere Informationen finden Sie auf der Internetseite http://www.kensington.com/.

DIGITAL OUT-Buchse (koaxial)

Über diese Buchsen wird das Gesamtsignal des TD-30 als digitales Signal in stereo ausgegeben (44,1 kHz, 24 bit).





USB MEMORY-Anschluss

Hier können Sie einen USB Flash-Speicher anschließen (S. 85). Sie können Audiodaten abspielen (S. 86) bzw. Daten sichern (S. 108).

USB COMPUTER-Anschluss

Sie können das TD-30 über USB an einen Rechner anschließen und mit einer DAW-Software MIDI-Informationen austauschen (S. 140).

MIDI-Anschlüsse

Ermöglicht den Anschluss an externe MIDI-Geräte (S. 141).

AC IN-Buchse

Hier wird das beigefügte Netzkabel angeschlossen.

[ON]-Schalter

Schaltet das Gerät ein bzw. aus (S. 39).

TRIGGER INPUT-Buchsen

Hier können Sie die Pads, Cymbals, Kick-Trigger oder Akustik-Trigger anschließen (S. 37).

* Verwenden Sie Stereokabel für den Anschluss von Dual Trigger-Pads.

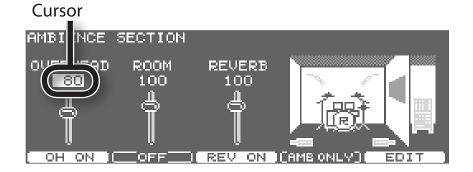
Grundsätzliche Bedienung

Verändern eines Wertes

Sichern der Einstellungen

Jede Veränderung eines Parameters wird im TD-30 automatisch gespeichert. Es gibt keine manuelle Sicherungsfunktion (wie in anderen Geräten unter "write" oder "save" bekannt). Vorteil ist, dass Sie sich um das Sichern von Daten nicht kümmern müssen. Zu beachten ist, dass, wenn Sie viele Änderungen vornehmen möchten, Sie vorher eine Kopie des entsprechenden Drum-Kits erstellen sollten und dann mit der Kopie arbeiten. Sie haben dann immer noch das Original als Sicherheitskopie, falls das Editieren vieler Parameter nicht das gewünschte Ergebnis bringt.

Bewegen des Cursors (Cursor-Taster)

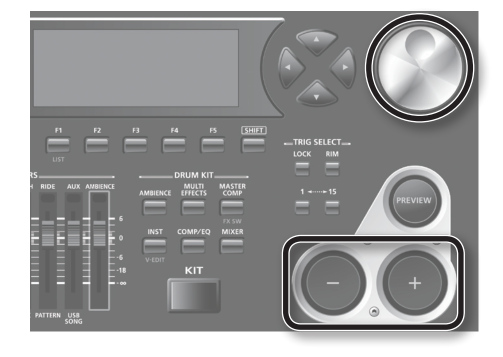




Mit den [CURSOR]-Tastern wird ein Parameter im Display ausgewählt. Das entsprechende Feld wird invertiert angezeigt.

Verändern von Werten ([–] [+]-Taster/Drehregler)

Die Taster [+]/[–] und das [VALUE]-Rad verändern die Parameterwerte auf die gleiche Weise.



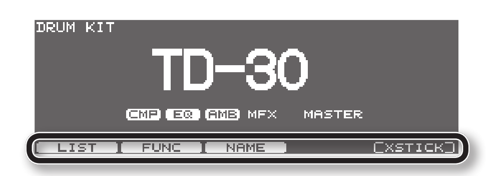
[–] [+]-Taster

- Jedesmal, wenn der [+]-Taster gedrückt wird, wird der Wert um "1" erhöht. Jedes Mal, wenn der [–]-Taster gedrückt wird, wird der Wert um "1" verringert.
- Bei Parametern, die ein- und ausgeschaltet werden, wird mit [+] eingeschaltet und mit [–] ausgeschaltet.
- Wenn Sie [+] halten und zusätzlich [–] drücken, wird der Wert schnell erhöht. Wenn Sie [–] halten und zusätzlich [+] drücken, wird der Wert schnell verringert.
- Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten und einen der [-]- oder [+]-Taster, drücken, wird der Wert sehr schnell verändert.

Drehregler

Wenn Sie den [SHIFT]-Taster halten, wird bei Drehen des Rads der Wert schnell verändert.

Die Function-Taster

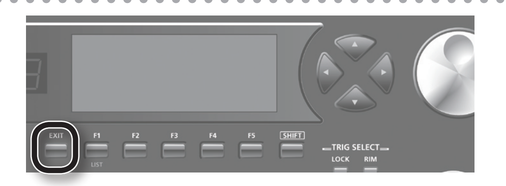




Die [F1]–[F5]-Taster besitzen abhängig vom ausgewählten Display unterschiedliche Funktionen. Die Namen der Funktionen werden unten im Display angezeigt. Beispiel: [F2] (EDIT) bedeutet: Drücken Sie den [F2]-Taster, um das "EDIT"-Menü aufzurufen.

Der [EXIT]-Taster

Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das vorherige Display anzuwählen.



Auswahl eines Pads für die Editierung

Die obere rechte Anzeige im Display

In vielen Edit-Displays ist erforderlich, ein Pad anzuschlagen, um das Parameter-Display des gewünschten Trigger-Eingangs anzuwählen.

Die Bezeichnung des entsprechenden Trigger-Eingangs wird oben rechts im Display angezeigt (siehe Abbildung rechts). "H" steht für "Head", "R" steht für "Rim". Wenn "Rim" ausgewählt wird, leuchtet die [RIM]-Anzeige.

Durch Drücken des [PREVIEW]-Tasters wird der aktuell gewählte Sound gespielt.

In den Displays, in denen die Einstellungen für Head und Rim unabhängig voneinander eingestellt werden können, erscheint die Bezeichnung "Head" bzw. "Rim" oben links im Display:





Auswahl des Triggereingangs durch Anschlagen eines Pads bzw. Pad-Rands

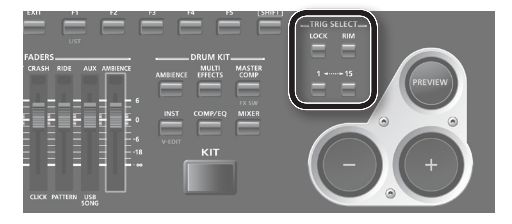
Um die gewünschten Einstellungen aufzurufen, schlagen Sie das gewünschte Pad bzw. den Pad-Rand an.

HINWEIS

Wenn Sie den [LOCK]-Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet, können Sie das aktuelle Display "einfrieren" und dann die Einstellung des angezeigten Pads weiter editieren, während Sie danach andere Pads anschlagen. Die Display-Anzeige wird dann nicht mehr umgeschaltet

Auswahl des Triggereingangs über die TRIG SELECT-Taster

Mit den TRIG SELECT])-Tastern können die Pads/Trigger-Eingänge ausgewählt werden, ohne dass Sie ein Pad anschlagen müssen. Mit [1] wird der jeweils vorherige Trigger-Eingang ausgewählt, mit [15] wird der jeweils nachfolgende Trigger-Eingang ausgewählt. Wenn ein Dual Trigger-Eingang mit Rim-Trigger angewählt ist, können Sie mit [RIM] den Rim-Bereich anwählen. In diesem Fall leuchtet die Anzeige des [RIM]-Tasters.

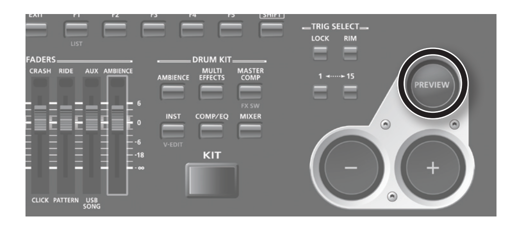


Spielen des Sounds eines Pads bzw. Rims ([PREVIEW]-Taster)

Drücken Sie den [PREVIEW]-Taster, um den Sound des mit den TRIG SELECT-Tastern gewählten Trigger-Eingangs zu spielen.

HINWEIS

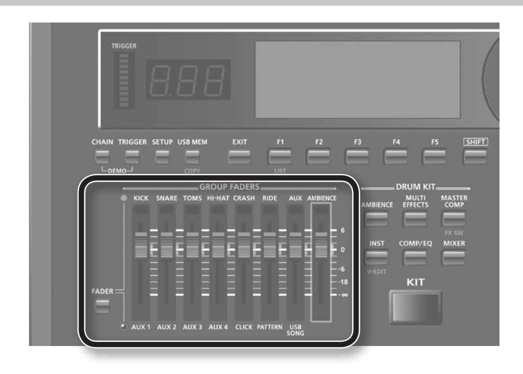
Sie können für die [PREVIEW]-Funktion die gewünschte Lautstärke bestimmen (S. 120).



Die GROUP FADER/[FADER]-Taster

Mit den [GROUP FADER]-Reglern werden die Lautstärken der verschiedenen Sound-Gruppen eingestellt.

Mit dem [FADER]-Taster können Sie die Sound-Gruppen umschalten. Die Gruppe, deren LED (rechts) leuchtet, ist aktuell ausgewählt.



Wenn die obere Anzeige leuchtet	
Fader	**Beschreibung**
KICK	KICK
SNARE	SNARE
TOMS	TOM 1, TOM 2, TOM 3, TOM 4
HI-HAT	HI-HAT
CRASH 1	CRASH 1, CRASH 2
RIDE	RIDE, EDGE
AUX	All AUX
AMBIENCE	AMBIENCE

Wenn die untere Anzeige leuchtet	
Fader	**Beschreibung**
AUX 1	AUX 1
AUX 2	AUX 2
AUX 3	AUX 3
AUX 4	AUX 4
CLICK	Metronom-Click (S. 82)
PATTERN	Pattern (Backing-Part und Percussion-Part) (S.89)
USB SONG	Audiodatei (S. 86)
AMBIENCE	AMBIENCE

HINWEIS

Die GROUP FADER verändern die Lautstärken der Instrumente nur temporär. Die maximale Lautstärke eines Instrumentes ist im Mixer eines Kits gespeichert und kann nicht überschritten werden (S. 65).

Mithilfe des Mixers (S. 65) können Sie die Lautstärke-Balance der Pad-Sounds einstellen. Die Änderungen werden pro Drum-Kit individuell gesichert.

Beispiel: Einstellen der Lautstärke der Snare-Drums

1. **Drücken Sie den [FADER]-Taster so oft, bis die obere Anzeige leuchtet.**

2. **Bewegen Sie den GROUP FADER [SNARE]-Fader.**

   Die Fader-Position wird auch im Display angezeigt.

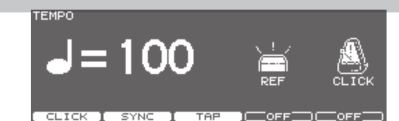
   * Wenn Sie mit dem [FADER]-Taster die Zuordnung der GROUP FADER-Regler umschalten, ist es möglich, dass die physischen Positionen der Fader nicht mit der jeweils aktuellen Lautstärke übereinstimmen. In diesem Fall müssen Sie den entsprechenden Fader kurz bewegen, um den Wert anzugleichen.

Ein- und Ausschalten des Metronoms (Click On/Off)

Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [TEMPO]-Taster, um das Metronom (den Click) ein- bzw. auszuschalten.

Verändern des Tempos ([TEMPO]-Taster)

Drücken Sie den [TEMPO]-Taster, und stellen Sie das gewünschte Tempo mit den [+/–]-Tastern bzw. dem Drehregler ein.



Eingabe eines Namens

Sie können im TD-30 die folgenden Bereiche benennen:

- Drum-Kits
- Drum-Kit-Ketten
- Percussion-Sets
- Patterns
- Backup-Dateien
- Trigger-Bänke

Der Vorgang ist für alle Bereiche identisch.

Beispiel: Das DRUM KIT NAME-Display

1. Benennen Sie das Drum-Kit.



Taster	Beschreibung
Cursor [◀] [▶]-Taster	Bewegt den Cursor in der Namenzeile.
[–] [+]-**Taster**	Wählt das Zeichen aus.
[F1] (INSERT)-Taster	Fügt ein Leerzeichen an der Cursor-Position ein. Die nachfolgenden Zeichen werden nach rechts verschoben.
[F2] (DELETE)-Taster	Löscht das Zeichen an der Cursor-Position. Die nachfolgenden Zeichen werden nach links verschoben.
[F3] (SPACE)-Taster	Das Zeichen an der Cursor-Position wird durch ein Leerzeichen ersetzt.
[F4] (A ▶ a ▶ 0)-Taster	Schaltet zwischen Großbuchstaben, Kleinbuchstaben, Nummern und Symbolen um.

2. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das vorherige Display anzuwählen.

Die Display-Anzeigen

Wenn Sie einen Taster auf der Bedienoberfläche drücken, erscheint im Display eine entsprechende Anzeige mit unterschiedlichen Funktionen und Einstellungen.

* Die in dieser Anleitung abgedruckten Display-Darstellungen dienen nur als Beispiele und müssen nicht zwangsläufig mit den Display-Abbildungen Ihres TD-30 übereinstimmen.

Taster	Display	Seite
[KIT]-Taster	**DRUM KIT-Display** Dieses ist das Haupt-Display. DRUM KIT TD-30 CMP EQ AMB MFX MASTER LIST FUNC NAME [XSTICK] **F1** → **DRUM KIT LIST-Display** Zur Auswahl von Drum-Kits aus einer Liste (S. 46). DRUM KIT LIST 1 TD-30 6 Birch 2 LA Metal 7 Recording 3 Swingin' 8 DnB 4 Vintage 9 Djembe 5 Loudrock 10 Brushes ◄ PAGE PAGE ► **F2** → **DRUM KIT FUNCTION-Display** Zu den Einstellungen eines Drum-Kits (S. 47). DRUM KIT VOLUME Kit Volume 108 Pedal HH Volume 100 XStick Volume 100 KIT HH XS VOLUME TEMPO BRUSH PAD PTN MONITOR **F3** → **DRUM KIT NAME-Display** Benennen des Drum-Kits (S. 48). DRUM KIT NAME TD-30 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ abcdefghijklmnopqrstuvwxyz 0123456789!"#&'()[]+,-./:? INSERT DELETE SPACE A▶a▶0	S. 46
[AMBIENCE]-Taster	**AMBIENCE-Sektion-Display** Einstellen des Ambience-Effektes. AMBIENCE SECTION OVERHEAD 80 ROOM 100 REVERB 100 OH ON OFF REV ON [AMB ONLY] EDIT	S. 69
[MULTI EFFECTS]-Taster	**MULTI EFFECTS-Display** Einstellen des Multi-Effektes. MULTI EFFECTS Type SATURATOR Level 127 Saturator: Gain 64, Drive 96, Level 64 Comp: Depth 64, Level 64, Hi Gain(dB) -3 MFX ON MFX MFX SND DRY+MFX [MFX ONLY]	S. 71
[MASTER COMP]-Taster	**MASTER COMPRESSOR-Display** Einstellen des Compressors für das Gesamtsignal. MASTER COMPRESSOR Type COMP 1 Threshold (dB) -22 Gain (dB) 6 Ratio 2:1 Atk(ms) 1 Knee SOFT Rel(ms) 100 INPUT GR OUTPUT OFF M COMP M EQ	S. 78

Taster	Display	Seite
[SHIFT]-Taster + [MASTER COMP]-Taster	**EFFECTS SWITCH-Display** Ein- und Ausschalten der einzelnen Effektbereiche.	S. 67
[INST]-Taster	**INST-Display** Zuordnen der Drum- und Percussion-Sounds.	S. 54
[SHIFT]-Taster + [INST]-Taster	**INST EDIT-Display** Editieren der Drum- und Percussion-Sounds.	S. 56
[COMP/EQ]-Taster	**PAD COMPRESSOR-Display / PAD EQ-Display** Einstellen des Klangcharakters.	S. 68
[MIXER]-Taster	**Mixer-Display** Einstellen der Lautstärke und des Panoramas der einzelnen Sounds und Drum-Kits.	S. 65
[CHAIN]-Taster	**DRUM KIT CHAIN-Display** Einstellungen für die Drum-Kit Chain-Funktion.	S. 51
[TRIGGER]-Taster	**Trigger-Display** Einstellungen für die Trigger-Parameter.	S. 126
[CHAIN]-Taster + [TRIGGER]-Taster	**DEMONSTRATION-Display** Abspielen der Demo Songs.	S. 42

Die Display-Anzeigen

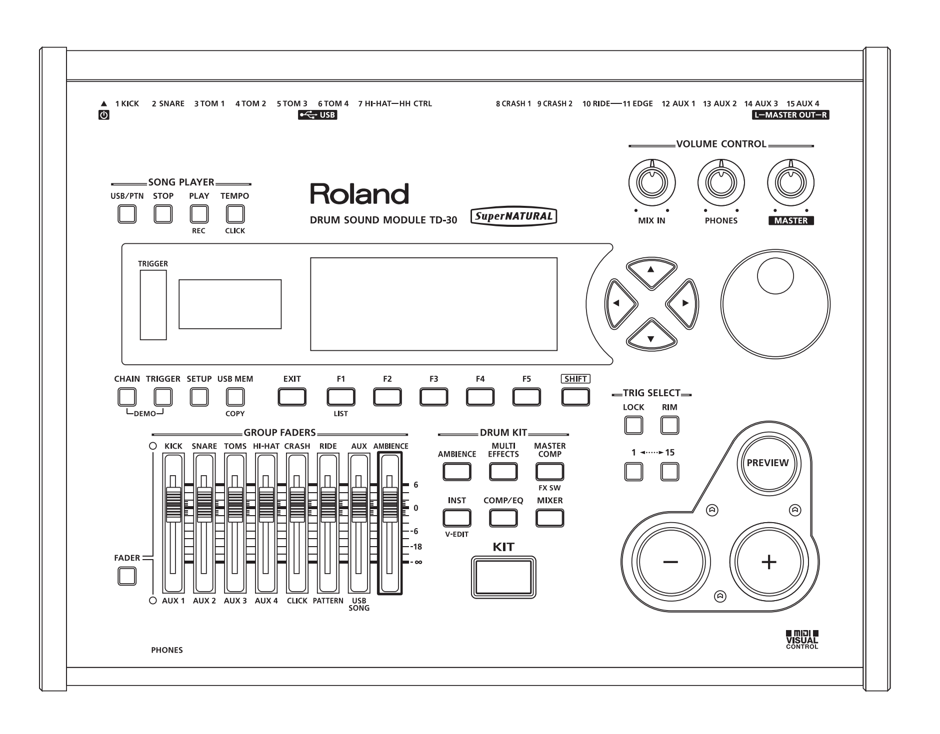
Taster	Display	Seite
[SETUP]-Taster	**Setup-Display** Einstellungen für das gesamte TD-30.	S. 114
[USB MEM]-Taster	**USB-Speicher-Display** Zugriff auf den USB-Speicher.	S. 108
[SHIFT]-Taster + [USB MEM]-Taster	**Copy-Display** Kopieren von Einstellungen (Drum-Kits, Instrumenten-Einstellungen).	–
[USB/PTN]-Taster	**USB SONG-Display** Zugriff auf Audiodaten eines USB-Speichers. F1 **PATTERN-Display** Abspielen und Editieren von Patterns.	S. 86 S. 90
[TEMPO]-Taster	**TEMPO-Display** Einstellen des Tempos.	S. 81

Index nach Funktionen

Bedienvorgang	Beschreibung	Seite
Spielen der Sounds eines Drum-Kits mithilfe einer Pattern-Phrase	Sie können die Sounds des ausgewählten Drum-Kits mithilfe einer Pattern-Phrase abspielen lassen. Für diesen Vorgang sind im TD-30 verschiedene Drum- und Backing-Phrasen, deie “Preset-Patterns”, vorprogrammiert. **HINWEIS** Mithilfe der GROUP FADER können Sie die Lautstärkebalance sowie den Anteil des Ambience-Effektes einstellen (S. 28).	S. 89
Abrufen von Drum-Kits in einer vorgegebenen Reihenfolge (Drum-Kit chain)	Sie können verschiedene Programmketten erstellen, innerhalb der die darin registrierten Drum-Kits der Reihe nach aufgerufen werden. In einer Kette (Drum-Kit chain) können bis zu 32 Drum-Kits eingegeben werden. Diese Funktion ist sinnvoll bei Live-Auftritten, bei denen die Songabfolge vor Konzert definiert wird und Sie als Drummer eine entsprechende Drum Kit-Kette erstellen können.	S. 51
Abrufen der Werksvoreinstellungen für das gesamte TD-30 (Factory Reset)	Sie können bei Bedarf alle Parameter der Drum-Kits sowie weitere Einstellungen auf deren Werksvoreinstellungen zurück setzen.	S. 122
Abrufen der Werksvoreinstellungen für ein einzelnes Drum-Kit	Sie können bei Bedarf die Parameter eines einzelnen Drum-Kits (Sounds, Effekte) auf dessen Werksvoreinstellungen zurück setzen. Dieses geschieht mithilfe der “Copy”-Funktion: Wählen Sie als Kopierquelle “PRESET” und dann das gewünschte Drum-Kit aus.	S. 49
Abspielen eines Patterns durch Anschlagen eines Pads (Pad Pattern-Funktion)	Sie können Patterns durch Anschlagen eines Pads starten bzw. stoppen.	S. 60
Umschalten von Drum-Kits durch Anschlagen eines Pads (Pad Switch-Funktion)	Sie können durch Anschlagen der an den TRIGGER INPUT-Buchsen 14/AUX 3 und 15/AUX 4 angeschlossene Pads Drum-Kits bzw. Patterns umschalten.	S. 118
Cross-stick Spiel	Sie können für jedes Drum-Kit einstellen, ob das Cross-stick-Spiel ermöglicht wird oder nicht.	S. 49
Kopier-Einstellungen	Die folgenden Einstellungen können aus dem User-Speicher, Preset-Speicher, oder einer Backup-Datei eines USB Flash-Speichers kopiert werden: • Drum-Kit (S. 49) • Instrument (S. 63) • Mixer (nur VOLUME und PAN) (S. 66) • Effect (nur AMBIENCE-Sektion und MULTI EFFECTS) (S. 79) • Trigger-Bank (S. 137) • Drum Kit Chain (S. 49)	–
Einstellungen für ein zusätzliches Pad (Trigger-Parameter)	Wenn Sie zusätzliche Pads anschließen, müssen Sie für diese die entsprechenden Trigger-Einstellungen vornehmen.	S. 126
Einstellen der Ausgangszuordnung (Output Assign)	Sie können bestimmen, über welchen Audioausgang der Sound eines Pads ausgegeben werden soll. Sie können erreichen, dass nur der Ambience-Anteil des Sounds über die MASTER OUT-Buchsen ausgegeben wird.	S. 115
Direkte Anwahl von auf einem USB Flash-Speicher gesicherten Drum-Kit (Kit Selection)	Sie können die TD-30 Preset Drum-Kits bzw. Drum-Kits innerhalb einer Backup-Datei eines USB Flash-Speicher direkt anwählen, ohne diese in den internen Speicher laden zu müssen. Wenn Sie die Einstellungen eines Drum-Kits ändern möchtren, müssen Sie dieses in den User-Speicher kopieren.	S. 123
Abspielen von Audiodaten eines USB Flash-Speichers	Sie können eine auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Audiodatei direkt vom USB Flash-Speicher abspielen und zum Playback spielen bzw. üben.	S. 86

NOTIZEN

Setup



1 KICK
2 SNARE
3 TOM 1
4 TOM 2
5 TOM 3
6 TOM 4
7 HI-HAT—HH CTRL
USB
8 CRASH 1
9 CRASH 2
10 RIDE—11 EDGE
12 AUX 1
13 AUX 2
14 AUX 3
15 AUX 4
L—MASTER OUT—R
VOLUME CONTROL
MIX IN
PHONES
MASTER
SONG PLAYER
USB/PTN
STOP
PLAY
TEMPO
REC
CLICK
Roland
DRUM SOUND MODULE TD-30
SuperNATURAL
TRIGGER
CHAIN
TRIGGER
SETUP
USB MEM
DEMO
COPY
EXIT
F1
F2
F3
F4
F5
SHIFT
LIST
TRIG SELECT
LOCK
RIM
GROUP FADERS
KICK
SNARE
TOMS
HI-HAT
CRASH
RIDE
AUX
AMBIENCE
AUX 1
AUX 2
AUX 3
AUX 4
CLICK
PATTERN
USB SONG
FADER
DRUM KIT
AMBIENCE
MULTI EFFECTS
MASTER COMP
FX SW
INST
COMP/EQ
MIXER
V-EDIT
KIT
PREVIEW
PHONES
MIDI VISUAL CONTROL

Montage des TD-30 auf einem Ständer

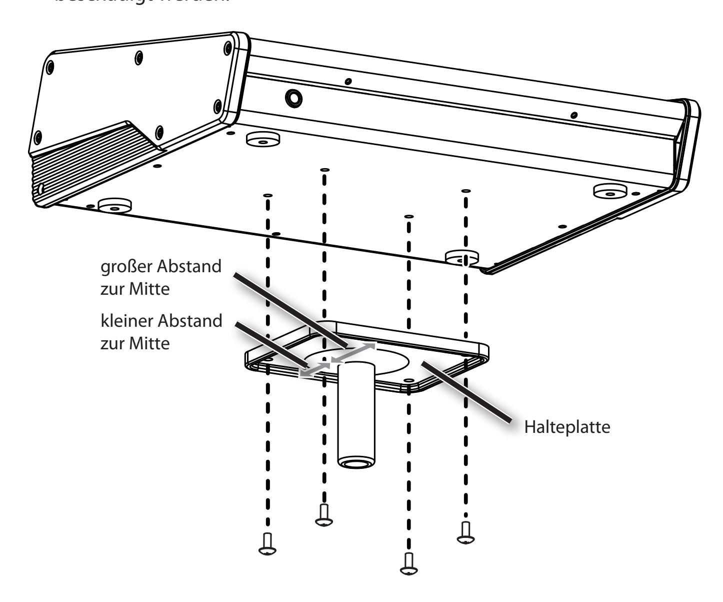
Das TD-30 sollte bei Verwendung eines Roland MDS-Drumständers (MDS-25 bzw. MDS-12V) an diesem Ständer befestigt werden.

HINWEIS

Wenn Sie das TD-30 umdrehen, um an der Unterseite die Halteplatte zu befestigen, legen Sie eine weichen Gegenstand (z.B. ein Kissen) unter das TD-30, damit die Bedienelemente nicht beschädigt. Lassen Sie das TD-30 nicht fallen.

1. Befestigen Sie die mit dem Drumstativ gelieferte Halteplatte an der Unterseite des TD-30.

* Verwenden Sie dafür NUR die im TD-30 eingelassenen Schrauben. Bei Benutzung andere Schrauben kann das TD-30 beschädigt werden.



2. Befestigen Sie das TD-30 am MDS Drum-Ständer.

Lesen Sie dazu auch die Anleitung des MDS-Ständers (MDS-25 bzw. MDS-12V).

HINWEIS

Sie können das TD-30 auch an einem Cymbal-Ständer befestigen (Rohrdurchmesser 10–28,6 mm), wenn Sie dafür das Befestigungs-Kit Roland APC-33 verwenden (zusätzlich erhältliches Zubehör).

Anschließen der Pads

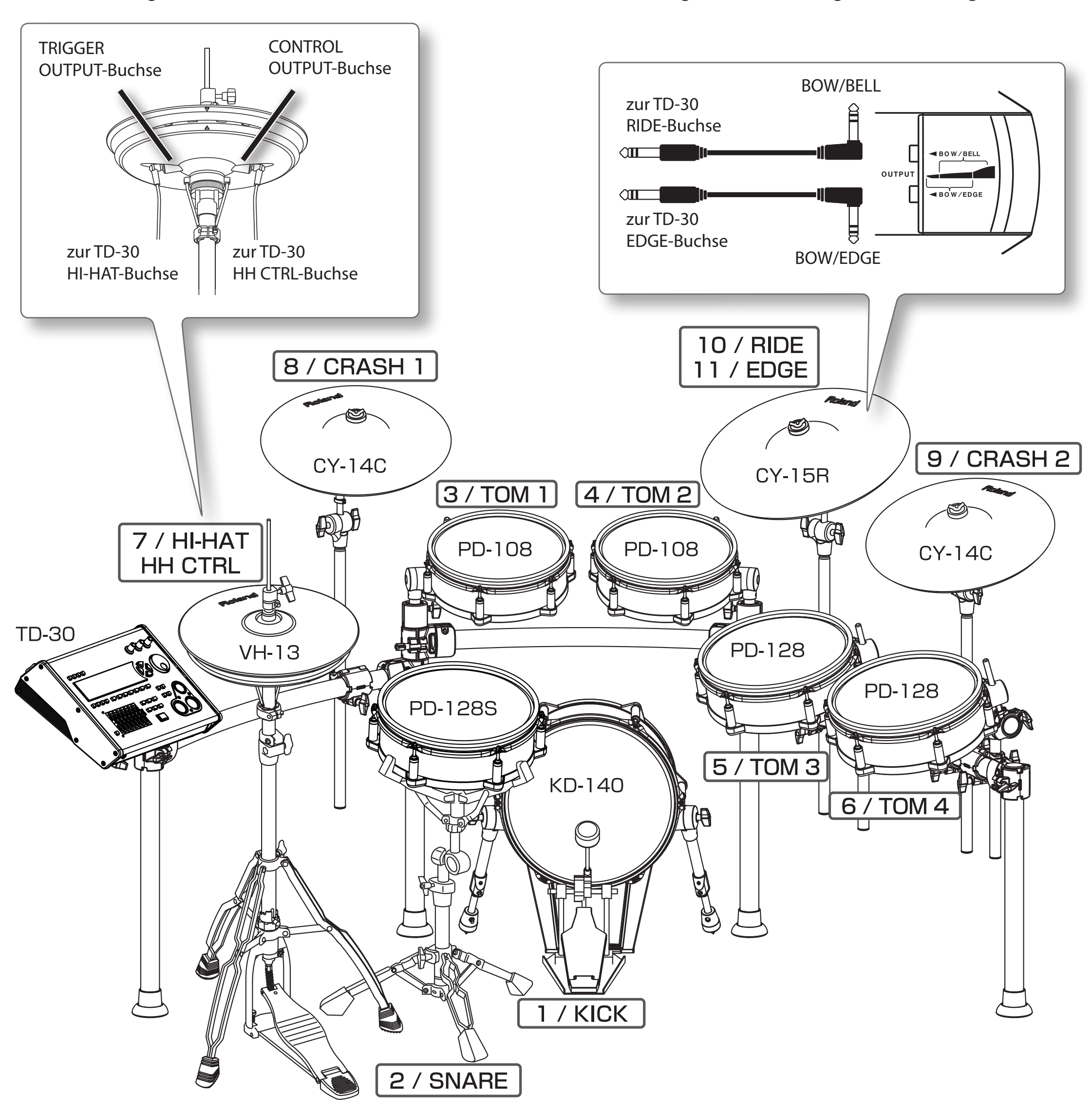
Verwenden Sie dafür die mit den Pads mitgelieferten Verbindungskabel.

HINWEIS

Bei Verwendung eines MDS-Stativs (MDS-25 bzw. MDS-12V) verwenden Sie die darin eingebauten Kabelstränge.

Aufbaubeispiel

Die Bezeichnungen der TRIGGER INPUT-Buchsen am TD-30 sind in der nachfolgenden Abbildung umrandet dargestellt.



HINWEIS

Für die HI-HAT und das RIDE-Cymbal werden jeweils zwei Stereokabel benötigt.

Überprüfen des Setups nach der Verkabelung

Einstellungen für das Kick-Pedal

Nehmen Sie vor dem Spiel die folgenden Einstellungen für das Kick-Pedal vor.

Parameter	Beschreibung	Seite
Sensitivity	Die "Sensitivity"-Einstellung ist wichtig für die Anpassung Ihrer Spielweise mit dem Kick-Pedal. Achten Sie auf die Trigger LED Anzeige, und stellen Sie die Sensitivity so ein, dass die rote LED-Anzeige nur bei sehr lauten Anschlägen kurz aufleuchtet.	S. 127

Einstellungen für die Hi-hat

Nehmen Sie vor dem Spiel die folgenden Einstellungen für die Hi-hat vor.

Parameter	Beschreibung	Seite
Offset	Dieser Parameter ist wichtig für das korrekte Erkennen der offenen und geschlossenen Position der Hi-hat bei Drücken bzw. Loslassen des Hi-hat-Pedals. * Wenn Sie eine der V- Hi-Hats "VH-13", "VH-12" oder "VH-11" verwenden, müssen Sie den "Hi-Hat offset" einstellen.	S. 128
Foot Splash Sens	Bestimmt die Spielweise für den Foot Splash-Sound.	S. 128
Pedal HH Volume	Bestimmt die Lautstärke des Pedal Hi-hat-Sounds. Dieser Parameter kann für jedes Drum-Kit individuell eingestellt werden.	S. 65
VOLUME	Bestimmt die Lautstärke des Hi-hat-Sounds. Dieser Parameter kann für jedes Drum-Kit individuell eingestellt werden	S. 65

Ein- und Ausschalten des TD-30



VORSICHT

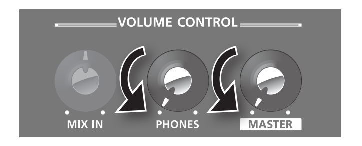
In der Werksvoreinstellung wird das TD-30 nach ca. 4 Stunden ohne Betätigen der Regler bzw. Spielen des V-Drum-Kits automatisch ausgeschaltet. Wenn Sie dieses nicht möchten, stellen Sie den Parameter "AUTO OFF" auf "OFF" (siehe S. 124).

HINWEIS

* Schalten Sie nach Verkabeln der Geräte (S. 24) diese immer in der vorgeschriebenen Reihenfolge ein, um eventuellen Fehlfunktionen vorzubeugen.
* Regeln Sie die Lautstärke herunter, bevor Sie Geräte ein- bzw. ausschalten. Damit beugen Sie eventuellen Beschädigungen empfindlicher Komponenten wie z. B. Lautsprecher vorzubeugen. Auch bei minimaler Lautstärke ist bei Einschalten des TD-30 ein leises Geräusch im Lautsprecher bzw. Kopfhörer hörbar, dieses ist aber normale und keine Fehlfunktion.

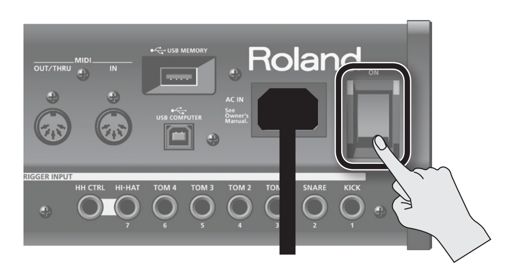
Einschalten des TD-30

1. Drehen Sie die Regler [MASTER] und [PHONES] ganz nach links (Position "0").

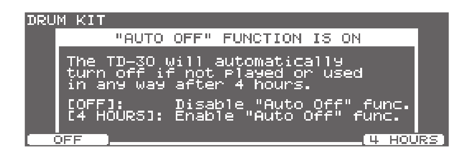


2. Regeln Sie die Lautstärke des Verstärkersystems auf Minimum.

3. Drücken Sie den [ON]-Schalter an der Rückseite, um das TD-30 einzuschalten.



Nach Einschalten erscheint die folgende Display-Anzeige:



Sie können hier bestimmen, ob die Auto Off-Funktion (S. 124) ein- oder ausgeschaltet werden soll.

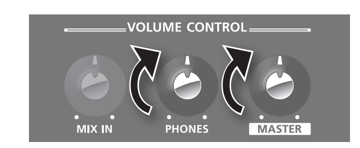
Taster	Beschreibung
[F1] (OFF)-Taster	Die Auto Off-Funktion ist ausgeschaltet.
[F5] (4 HOURS)-Taster	Das TD-30 wird nach ca. 4 Stunden automatisch ausgeschaltet, wenn es in der Zwischenzeit nicht bedient bzw. gespielt wurde.

Diese Display-Anzeige erscheint nicht, wenn die Auto Off-Funktion bereits auf "OFF" gestellt war.

* Das TD-30 ist mit einer internen Schutzschaltung ausgestattet, die nach Einschalten überbrückt werden muss. Daher ist das Gerät erst nach kurzer Zeit betriebsbereit.

4. Schalten Sie das externe Verstärkersystem ein.

5. Spielen Sie die Pads, und stellen Sie die gewünschte Lautstärke mit den [MASTER]- oder/ und [PHONES]-Reglern ein.



Regeln Sie auch die Lautstärke am angeschlossenen Verstärkersystem.

Ausschalten des TD-30

HINWEIS

Die aktuellen Einstellungen werden vor Ausschalten des TD-30 automatisch gesichert, aber nur, wenn Sie das TD-30 durch Drücken des [ON]-Schalters aktiv ausschalten!

1. Regeln Sie zunächst die Lautstärke des TD-30 und des externen Verstärkersystems auf Minimum.

2. Schalten Sie das externe Verstärkersystem aus

3. Drücken Sie am TD-30 den [ON]-Schalter.

Im Display erscheint "Please wait. Now saving.". Die aktuellen Einstellungen werden gesichert und das Gerät danach ausgeschaltet.

* Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, ziehen Sie das Netzkabel aus der Steckdose. Siehe "Stromversorgung" (S. 6).

Einstellungen für die V-Hi-hat und Pads

Die Hi-hat-Einstellungen

Bei Verwendung der VH-13, VH-12 oder VH-11 V-Hi-hat muss der Parameter “VH Offset” eingestellt werden, damit das Öffnen bzw. Schließen der V-Hi-hat korrekt erkannt wird.

* Lesen Sie bezüglich der Installation der V-Hi-hat am MDS-Stativ die Anleitung der jeweiligen V-Hi-hat.

Einstellungen für die VH-13/VH-12

1. Stellen Sie den Parameter Trigger Type der Hi-hat auf “VH13” bzw. “VH12” (S. 126).

2. Wählen Sie das TRIGGER HI-HAT-Display (S. 128), und drücken Sie den [F4] (OFFSET)-Taster.

Das VH OFFSET ADJUSTMENT-Display erscheint.



HINWEIS

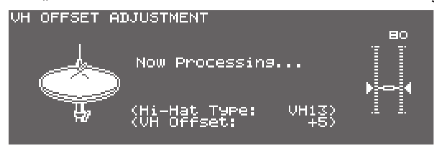
Alternative: Halten Sie den TD-30 [KIT]-Taster gedrückt, und drücken Sie den [TRIGGER]-Taster.

3. Lösen Sie die Flügelschraube des Beckenhalters, und lassen Sie die obere Hi-Hat so weit herunter, bis die Hi-Hat geschlossen ist.

* Berühren Sie NICHT die Hi-Hats oder das Pedal.

4. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster.

Der „VH Offset“-Parameter wird automatisch eingestellt (dieses dauert ca. 3 Sekunden).



Der [TRIGGER]-Taster blinkt zunächst und leuchtet nach Abschluss des Vorgangs konstant.

HINWEIS

Sie können noch weitere Parameter einstellen. Siehe “Hi-Hat Einstellungen (HI-HAT)” (S. 128).

Einstellungen für die VH-11

1. Nehmen Sie den Fuß vom Hi-hat-Pedal, berühren Sie nicht die VH-11, und schalten Sie das TD-30 ein.

2. Lösen Sie die Schraube des Cymbal-Halters, und lassen Sie die VH-11 so weit herunter, bis sie auf dem Bewegungssensor aufliegt.

3. Drücken Sie den [TRIGGER]-Taster.

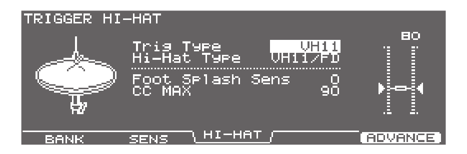
4. Drücken Sie den [F3] (HI-HAT)-Taster.

Das TRIGGER HI-HAT-Display erscheint.

5. Stellen Sie den Parameter Trigger Type der Hi-hat auf “VH11” (S. 126).

6. Stellen Sie den Offset-Wert durch Drehen der VH Offset-Schraube an der VH-11 ein.

Achten Sie dabei auf die ▶ ◀-Anzeige im Level Meter auf der rechten Seite des Displays.



HINWEIS

Sie können noch weitere Parameter einstellen. Siehe "Hi-hat Einstellungen (HI-HAT)" (S. 128).

Spannen der Mesh Heads der Pads

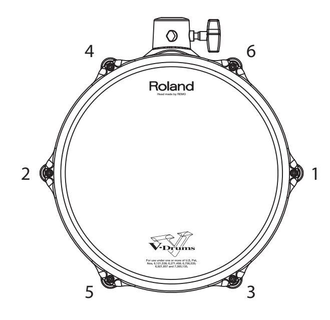
Die Felle MÜSSEN VOR DEM SPIELEN GESTIMMT WERDEN.

Benutzen Sie zum Stimmen einen Stimmschlüssel.

Damit die Trigger sauber ausgelöst werden, ist eine saubere und gleichmäßige Stimmung genauso wichtig wie bei einer akustischen Trommel.

1. Ziehen Sie die Stimmschrauben nacheinander mit dem Stimmschlüssel vorsichtig an.

Halten Sie sich beim Anziehen der Stimmschrauben an die unten gezeigte Reihenfolge.



HINWEIS

- Das Stimmen des Mesh Heads verändert nicht die Tonhöhe des Sounds. Dieses muss im Soundmodul eingestellt werden. Siehe "Editieren der Instrumenten-Einstellungen (EDIT)" (S. 56).
- Das einseitige Anziehen einer Stimmschraube kann später zu Fehlfunktionen bzw. verschlechtertem Dynamikverhalten führen. Überprüfen Sie regelmäßig die Fellspannung deer Mesh Pads.

Abspielen der Demo Songs

Das TD-30 besitzt verschiedene Demo-Songs, welche die Sound-Qualität des Instrumentes eindrucksvoll demonstrieren.

* Stellen Sie vor Abspielen eines Demo Songs die Lautstärke mithilfe der Regler [MASTER] und [PHONES] auf Minimum. Stellen Sie dann die gewünschte Lautstärke während des laufenden Demo Song-Playbacks ein.
* Die Spieldaten der Demo Songs werden nicht über den MIDI OUT-Anschluss bzw. USB COMPUTER-Anschluss ausgegeben.

1. Drücken Sie gleichzeitig die Taster [CHAIN] und [TRIGGER].

Das DEMONSTRATION-Display erscheint.



2. Drücken Sie den [F5] (PLAY)-Taster oder [PLAY]-Taster.

Das Demo Song-Playback wird gestartet.

Alle Demo-Songs werden aufeinander folgend abgespielt.

Nach Beendigung des letzten Demo-Songs wird das Playback mit dem ersten Demo Song fortgesetzt.

Sie können während des Demo Song-Playbacks mithilfe der Function-Taster die folgenden Parts stummschalten.

Taster	Beschreibung
[F1] (DRUMS)-Taster	Stummschalten der Schlagzeugspur.
[F2] (BACKING)-Taster *	Stummschalten aller Begleit-Instrumente.

* Der [F2] (BACKING)-Taster erscheint nur, wenn der entsprechende Demo Song einen Backing-Part besitzt.

3. Um das Song-Playback zu unterbrechen, drücken Sie [F4] (STOP) oder den [STOP]-Taster.

HINWEIS

- Wenn Sie einen dieser Taster nochmals drücken, wird der Anfang des aktuell selektierten Songs angewählt.
- Mit den GROUP FADERN (S. 28) können Sie die Lautstärkebalance der einzelnen Klanggruppen einstellen.
- Sie können den Metronom Click-Sound (S. 82) wie folgt ein- bzw. wieder ausschalten: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Auswahl eines Drum-Kits

Bei Auswahl eines Demo Songs wird ein entsprechend passendes Drum-Kit ausgewählt. Dieses können Sie jederzeit wechseln, auch während des laufenden Playbacks.

1. Wählen Sie das DEMONSTRATION-Display aus.

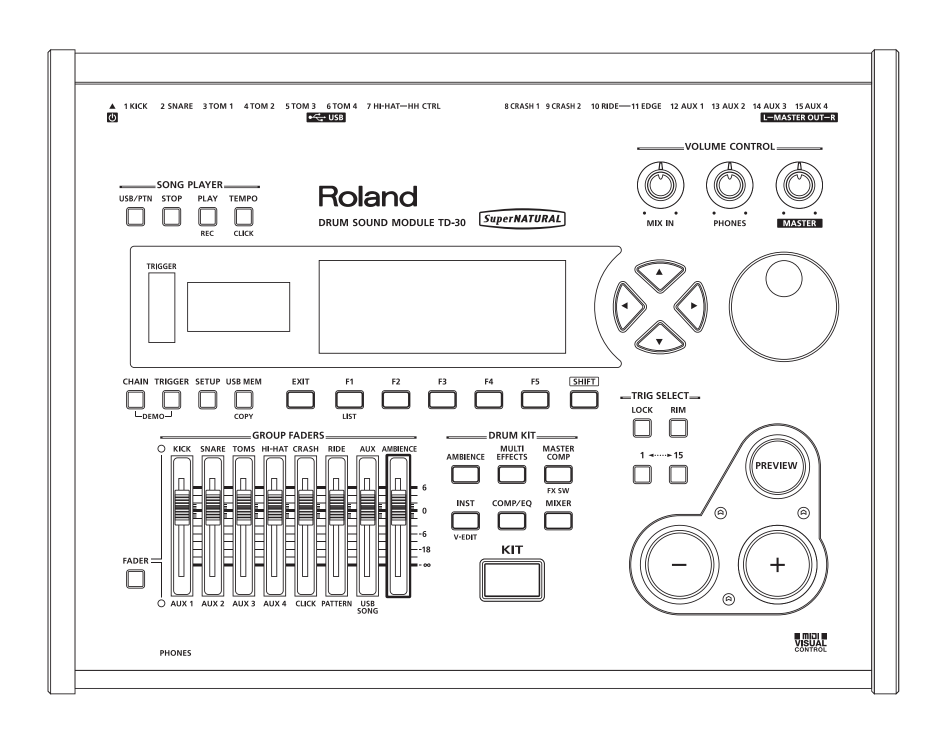
2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern, [–] [+]-Tastern oder/ und dem Drehregler das gewünschte Drum-Kit aus.

Parameter	Wert	Beschreibung
Memory	TD-30 PRESET	TD-30 Preset Drum-Kits.
	TD-20X PRESET	TD-20X-kompatible Preset Drum-Kits.
	USER	Drum-Kits des User-Speichers.
	USB MEMORY	Drum-Kits aus dem Backup-Bereich des USB Flash-Speichers.
BackUp	1–999	Nummer des Drum-Kits aus dem Backup-Bereich des USB Flash-Speichers.
Kit	Bestimmt das Drum-Kit.	

Bei Umschalten des Songs wird parallel das Drum-Kit für den entsprechenden Song ausgewählt.

HINWEIS

Spielen der Drum-Kits



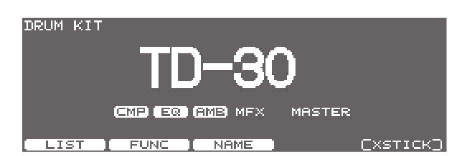
Die Drum-Kits

Ein "Drum-Kit" ist eine Zusammenstellung von Schlagzeug- und Percussion-Sounds mit weiteren Einstellungen für Effekte etc. (S. 17).

Auswahl eines Drum-Kits

1. Drücken Sie den [KIT]-Taster.

Der [KIT]-Taster leuchtet, und das DRUM KIT-Display erscheint.



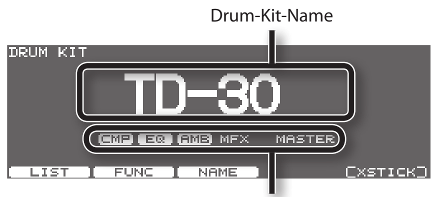
2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Drum-Kit aus.

HINWEIS

- Sie können die Drum-Kits auch über Fußschalter oder durch Anschlagen eines Pads anwählen (S. 117).
- Die Nummer des aktuell gewählten Drum-Kits sehen Sie im LED-Display links neben dem LC-Display.

Das DRUM KIT-Display

Dieses ist das Haupt-Display des TD-30, welches nach Drücken des [KIT]-Tasters erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (LIST)-Taster	Zeigt die Liste der Drum-Kits an.
[F2] (FUNC)-Taster	Ruft die Editier-Einstellungen des Drum-Kits auf.
[F3] (NAME)-Taster	Ermöglicht das Benennen eines Drum-Kits (S. 48).
[F5] (XSTICK)-Taster	Schaltet die Cross-stick-Funktion für das ausgewählte Drum-Kit ein bzw. aus (S. 49).

HINWEIS

Das Drücken des [KIT]-Tasters ruft in den meisten Fällen das DRUM-KIT-Display auf. Ausnahme: Dieses ist nicht möglich aus dem PATTERN REC STANDBY-Display bzw. dem PATTERN RECORDING-Display (S. 99).

Auswahl eines Drum-Kits aus einer Liste (LIST)

1. Drücken Sie den [KIT]-Taster.

Das DRUM KIT-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F1] (LIST)-Taster.

Das DRUM KIT LIST-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (◀PAGE)-Taster	Die vorherige Listen-Seite erscheint.
[F2] (PAGE▶)-Taster	Die nachfolgende Listen-Seite erscheint.

3. Wählen Sie mit dem Drehregler, den [–] [+]-Tastern oder den Cursor-Tastern das gewünschte Drum-Kit aus.

4. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Einstellungen für ein Drum-Kit (FUNC)

1. Drücken Sie den [KIT]-Taster.

Das DRUM KIT-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F2] (FUNC)-Taster.

3. Wählen Sie mit den [F1]–[F5]-Tastern die gewünschte Parametergruppe aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (VOLUME)-Taster	Lautstärke-Einstellungen.
[F2] (TEMPO)-Taster	Tempo-Einstellungen.
[F3] (BRUSH)-Taster	Spielen mit Besen ein/aus.
[F3] (PAD PTN)-Taster	Pad Pattern-Funktion ein/aus.
[F5] (MONITOR)-Taster	Anzeige der Lautstärke der einzelnen Ausgangsbuchsen.

5. Wählen Sie den gewünschten Parameter mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern aus.

6. Stelen Sie den Wert mit den [–] [+]-Tastern und/ oder dem Drehregler ein.

7. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Einstellen der Lautstärke (VOLUME)

In diesem Menü können Sie verschiedene Lautstärkewerte einstellen.



Parameter	Wert	Beschreibung
Kit Volume	0–127	Lautstärke des Drum-Kits
Pedal HH Volume	0–127	Lautstärke der getretenen Hi-hat
XStick Volume	0–127	Lautstärke des Cross Stick-Sounds

Einstellen des Tempos für ein Drum-Kit (TEMPO)

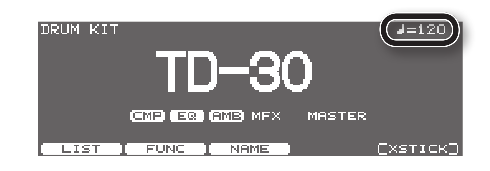
Sie können für jedes Drum-Kit ein individuelles Tempo einstellen, wenn für das entsprechende Drum-Kit der Kit Tempo-Parameter auf "ON" steht.



Parameter	Wert	Beschreibung
Kit Tempo	OFF	Es ist kein Tempo definiert. Bei Umschalten des Drum-Kits wird das Tempo nicht verändert.
	ON	Das Tempo ist definiert.
Tempo	20–260	Der Tempowert.

HINWEIS

Wenn Sie ein Drum-Kit auswählen, dessen Kit Tempo-Parameter auf "ON" steht, erscheint das für das Drum-Kit gespeicherte Tempo oben rechts im DRUM KIT-Display.



Wenn das für ein Drum-Kit eingestellte Tempo vom Master-Tempo des TD-30 abweicht, erscheint das Symbol "*" vor dem Tempowert.

Spielen mit Besen (BRUSH)

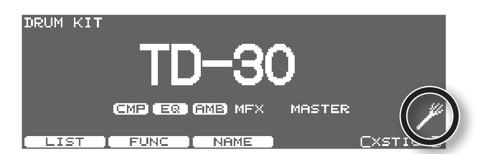
Sie können für jedes Drum-Kit auswählen, ob dieses mit Stöcken oder Besen (nur Nylon) gespielt werden soll.



Parameter	Wert	Beschreibung
Brush Switch	OFF	Spielen mit Sticks
	ON	Spielen mit Besen

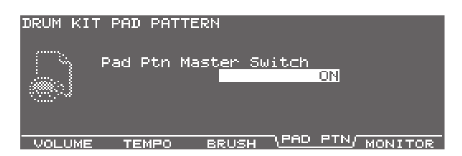
HINWEIS

Wenn der Brush-Schalter auf "ON" gestellt ist, erscheint unten rechts im DRUM KIT-Display das Besen-Symbol.



Ein- und Ausschalten der Pad Pattern-Funktion (PAD PTN)

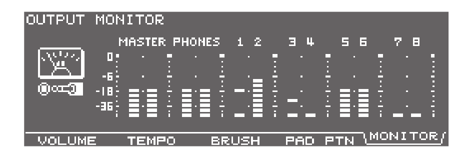
Weitere Informationen zur Pad Pattern-Funktion finden Sie unter "Spielen eines Patterns über ein Pad (Pad Pattern) (PATTERN)" (S. 60).



Prüfen des Output Level (MONITOR)

Sie können den Ausgangspegel der Ausgangsbuchsen MASTER OUT, PHONES und DIRECT OUT-Buchsen überprüfen.

Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschten Ausgangsbuchsen aus.



Benennen eines Drum-Kits (NAME)

Sie können ein Drum-Kit mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. **Drücken Sie den [KIT]-Taster.**

   Das DRUM KIT-Display erscheint.

2. **Drücken Sie den [F3] (NAME)-Taster.**

   Das DRUM KIT NAME-Display erscheint.



3. **Geben Sie den gewünschten Namen ein.**

   Siehe "Eingabe eines Namens" (S. 29).

4. **Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.**

Spielen von Cross Stick-Sounds (XSTICK)

Sie können für jedes Drum-Kit auswählen, ob das Spielen von Cross Stick-Sounds möglich ist oder nicht.

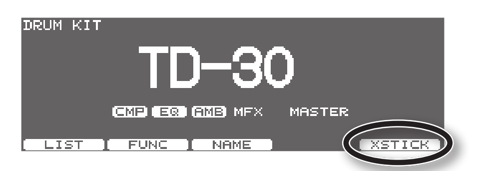
1. Drücken Sie den [KIT]-Taster.

Das DRUM KIT-Display erscheint.

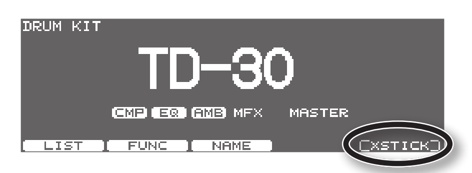
2. Drücken Sie den [F5] (XSTICK)-Taster.

Die Einstellung wird bei jedem Drücken umgeschaltet.

Die Cross Stick-Funktion ist eingeschaltet



Die Cross Stick-Funktion ist ausgeschaltet



HINWEIS

- Sie können den "Übernahmepunkt" (XStick Thrshld) zwischen Cross Stick- und Rimshot-Sound bestimmen. Höhere Werte bewirken eine leichteres Ansprechen der Cross Stick-Sounds. Ist "127" eingestellt, wird nur der Cross Stick-Sound gespielt. Ist "0" eingestellt, wird beim Spielen eines Cross Stick-Schlags ein offener Rimshot (open Rimshot) erzeugt. Sehr hohe Werte können bewirken, dass selbst dann ein Cross-stick-Sound erzeugt wird, wenn Sie einen offenen Rimshot spielen. Siehe "Erweiterte Einstellungen für den Rim Shot (RIM)" (S. 134).
- Sie können die Cross Stick-Funktion auch über einen Fußschalter oder ein Pad ein- bzw. ausschalten (S. 117).

Kopieren eines Drum-Kits

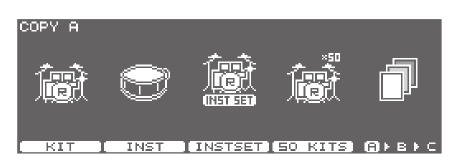
Sie können ein Drum-Kit aus dem Preset-Speicher oder von einem USB Flash-Speicher in den User-Speicher kopieren. Innerhalb des User-Speichers können Sie die Reihenfolge der Drum-Kits mit der Funktion EXCHANGE neu arrangieren.

HINWEIS

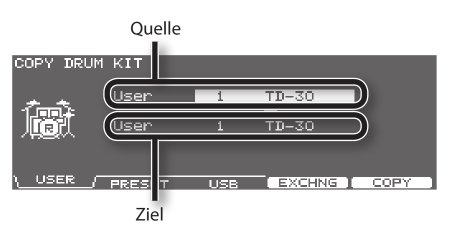
Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie wichtige Daten vorher mithilfe der Backup-Funktion auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.



2. Drücken Sie den [F1] (KIT)-Taster.



3. Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die gewünschte Kopierquelle aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang "Exchange" (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher. Sie können wählen zwischen den TD-30- oder TD-20X Preset-Einstellungen.
[F3] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Daten.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern, den Cursor-Tastern oder/und dem Drehregler die gewünschten Copy-source und Copy-destination-Einstellungen.

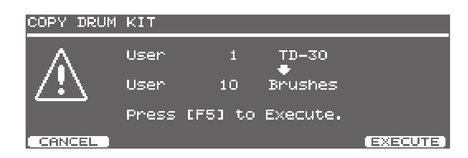
Wenn Sie bei Schritt 3 [F2 (PRESET)] gedrückt haben, wählen Sie hier "TD-30" oder "TD-20X" aus.

Wenn Sie bei Schritt 3 [F3] (USB) gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

5. Drücken Sie den [F4] (EXCHNG) oder [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

(Beispiel: Kopieren eines Drum-Kits aus dem User-Speicher)



Wenn Sie bei Schritt 3 [F1] (USER) gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] die Copy-source und Copy-destination Drum-Kits vertauschen.

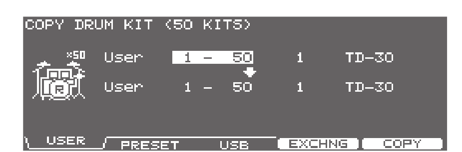
Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

6. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Kopieren eines Blocks von 50 Drum-Kits

Sie können einen Block von 50 Drum-Kits in einem Vorgang kopieren. Gehen Sie vor wie bei "Kopieren eines Drum-Kits" beschrieben, aber wählen Sie bei Schritt 2:

[F4] (50 KITS).



Kopieren von TD-20/TD-20X Drum-Kits

Sie können ein Drum-Kit aus einer Backup-Datei eines TD-20, TD-20X oder TD-20+TDW-20 kopieren.

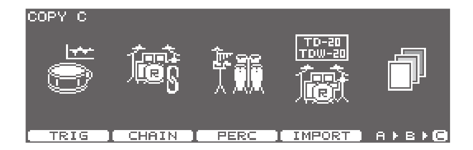
1. Kopieren Sie die gewünschte Backup-Datei auf einen USB Flash-Speicher (S. 110).

2. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

3. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

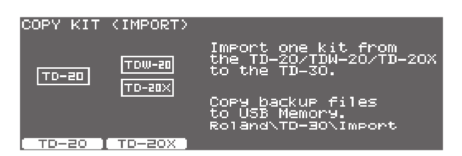
Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.

4. Drücken Sie den [F5] (A▶B▶C)-Taster 2x, um das COPY C-Display aufzurufen.



5. Drücken Sie den [F4] (IMPORT)-Taster.

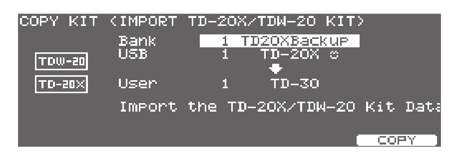
Das COPY KIT (IMPORT)-Display erscheint.



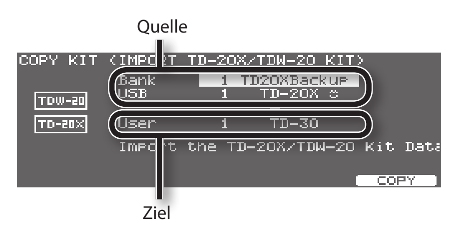
6. Drücken Sie den [F1] (TD-20)-Taster oder den [F2] (TD-20X)-Taster.

Taster	Beschreibung
[F1] (TD-20)-Taster	TD-20 Backup-Daten
[F2] (TD-20X)-Taster	TD-20X- bzw. TDW-20 Backup-Daten

(Beispiel: Wenn [F1] (TD-20X) ausgewählt wurde)

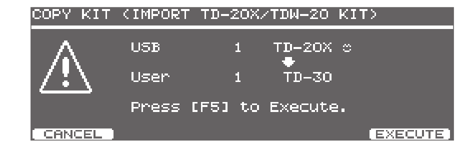


7. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern, den Cursor-Tastern oder/und dem Drehregler die gewünschten Copy-source und Copy-destination-Einstellungen.



8. Drücken Sie den [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

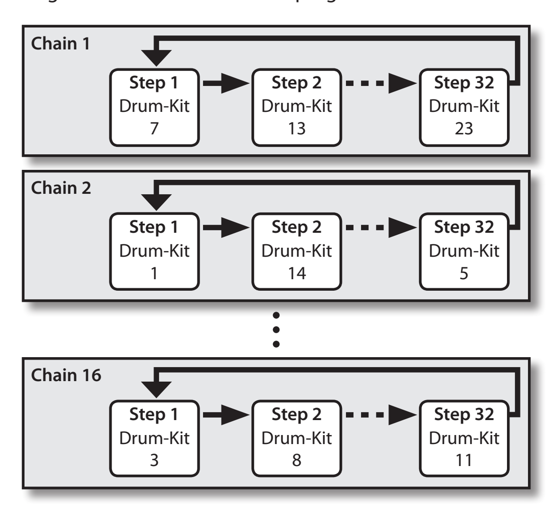


Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

9. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Aufeinander folgendes Abrufen von Drum-Kits (CHAIN)

Mithilfe der "Drum-Kit Chain"-Funktion können Sie bis zu 32 Drum-Kits in einer Kette verknüpfen. Sie können insgesamt 16 Drum-Kit-Ketten programmieren.



Erstellen einer Drum Kit-Kette

1. Drücken Sie den [CHAIN]-Taster, um die "Drum-Kit Chain"-Funktion einzuschalten.

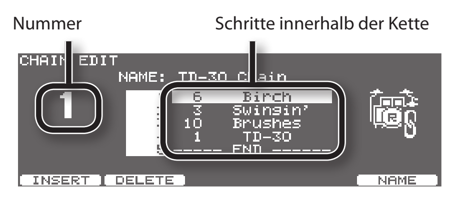
Der [CHAIN]-Taster leuchtet, und das DRUM KIT CHAIN-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (▲CHAIN#)-Taster	Auswahl einer Drum Kit-Kette.
[F2] (CHAIN#▼)-Taster	
[F3] (C EDIT)-Taster	Ermöglicht das Erstellen, Verändern oder Umbenennen einer Drum Kit-Kette.

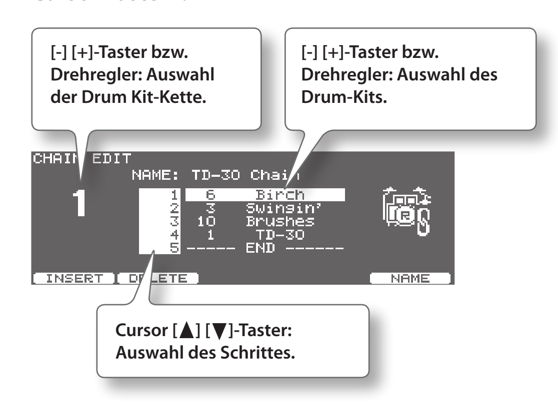
2. Drücken Sie den [F3] (C EDIT)-Taster.

Das CHAIN EDIT-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (INSERT)-Taster	An der Cursor-Position wird ein Schritt mit einem Eintrag eingefügt, der das gleiche Drum-Kit besitzt wie vor dem eingefügten Schritt. Die nachfolgenden Drum-Kits werden entsprechend nach rechts (vorne) verschoben.
[F2] (DELETE)-Taster	Der Eintrag an der Cursor-Position wird gelöscht, und die nachfolgenden Drum-Kits werden entsprechend nach links (hinten) verschoben.
[F5] (NAME)-Taster	Ermöglicht die Benennung der Drum Kit-Kette.

3. Verändern Sie die Einstellungen mit dem Drehregler, den [–] [+]-Taster und/oder den Cursor-Tastern.



4. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT CHAIN-Display auszuwählen.

Überblick | Setup | Performance | Einstellungen | USB und MIDI | Anhang

Benennen der Drum Kit-Kette (NAME)

Sie können eine Drum-Kit-Kette mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. Wählen Sie im DRUM KIT CHAIN-Display die gewünschte Drum Kit-Kette aus.

2. Drücken Sie den [F3] (C EDIT)-Taster.

3. Drücken Sie den [F5] (NAME)-Taster.

Das CHAIN NAME-Display erscheint.



4. Benennen Sie die Drum Kit-Kette.

Siehe “Eingabe eines Namens” (S. 29).

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT CHAIN-Display anzuwählen.

Anwendung einer Drum Kit-Kette

Auswahl einer Drum Kit-Kette

1. Drücken Sie den [CHAIN]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Die Drum-Kit Chain-Funktion ist eingeschaltet.



2. Wählen Sie mit den [F1] (◀CHAIN#)- bzw. [F2] (CHAIN#▶)-Tastern die gewünschte Drum Kit-Kette aus.

Umschalten der Drum-Kits innerhalb einer Drum Kit-Kette

1. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die Drum-Kits der aktuell gewählten Drum Kit-Kette aus.

2. Drücken Sie den [CHAIN]-Taster, so dass die Anzeige erlischt, oder drücken Sie den [EXIT]-Taster.

Die Drum-Kit Chain-Funktion ist damit ausgeschaltet.

HINWEIS

- Sie können sowohl Drum Kit-Ketten als auch Drum-Kits innerhalb einer Drum-Kit-Kette über Fußtaster und die Pads abrufen. Siehe “Funktionen für Fußschalter und Pads (CONTROL)” (S. 117).
- Sie können die Lautstärke der Drum-Kits wie folgt anpassen: Drücken Sie den [MIXER]-Taster, und stellen Sie die Gesamt-Lautstärke des Drum-Kits (Kit Volume) ein (S. 65).

Kopieren einer Drum Kit-Kette

Sie können eine Drum Kit-Kette aus dem Preset-Speicher oder von einem USB Flash-Speicher in den User-Speicher kopieren. Innerhalb des User-Speichers können Sie die Reihenfolge der Drum Kit-Ketten mit der Funktion EXCHANGE neu arrangieren.

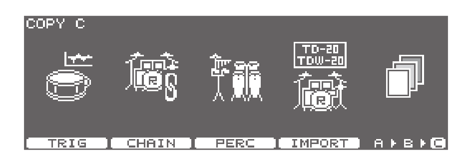
HINWEIS

Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie wichtige Daten vorher mithilfe der Backup-Funktion auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

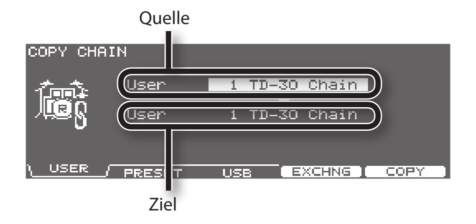
1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.

2. Drücken Sie 2x den [F5] (A▶B▶C)-Taster, um das COPY C-Display aufzurufen.



3. **Drücken Sie den [F2] (CHAIN)-Taster.**



4. **Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die gewünschte Kopier-Quelle aus.**

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang "Exchange" (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher. **HINWEIS** In der Werksvoreinstellung sind die Drum Kit-Ketten im Preset-Speicher leer.
[F5] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Daten.

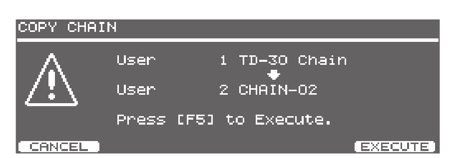
5. **Wählen Sie mit den den [–] [+]-Tastern, den Cursor-Tastern oder/und dem Drehregler die gewünschten Copy-source- und Copy-destination-Einstellungen.**

Wenn Sie bei Schritt 4 [F5] (USB) gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

6. **Drücken Sie den [F4] (EXCHNG) oder [F5] (COPY)-Taster.**

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

(Beispiel: Kopieren einer Drum Kit-Kette aus dem User-Speicher)



Wenn Sie bei Schritt 4 [F1] (USER) gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] Copy-source und Copy-destination vertauschen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Die Sounds (Instruments)

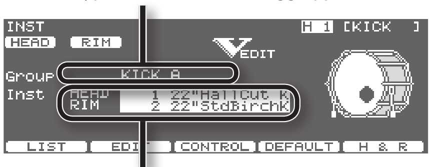
Auswahl eines Instruments

Die Sounds des TD-30 werden als "Instruments" (INST) bezeichnet.

1. Drücken Sie den [INST]-Taster.

Der [INST]-Taster leuchtet, und das INST-Display erscheint.

Typ des Instruments (Klanggruppe)



Name des Instruments

In Displays, in denen die V-EDIT-Funktion zur Verfügung steht, ist das "V-EDIT"-Symbol sichtbar (S. 56).

Taster	Beschreibung
[F1] (LIST)-Taster	Ruft die Liste der Instrumente auf.
[F2] (EDIT)-Taster	Ruft die Editier-Einstellungen auf (S. 56).
[F3] (CONTROL)-Taster	Ermöglicht das Einstellen der Pads und Pedale als Controller (S. 60), z.B. für das Triggern von Patterns oder das Vornehmen von MIDI-Einstellungen für Pads und Pedale.
[F4] (DEFAULT)-Taster	Ruft die Voreinstellungen des jeweiligen Instrumentes auf (S. 62).
[F5] (H&R)-Taster	Schaltet um zwischen Mesh Head-Spielfläche (H) und Rim (R).

2. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Alternative: Verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster.

Das Edit-Display des gewählten Pads erscheint.

3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern "Group" oder "Inst" aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Instrumenten-Gruppe (Group) bzw. den gewünschten Sound (Inst) aus.

5. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Auswahl eines Instrumentes aus der Liste (LIST)

1. Drücken Sie den [INST]-Taster.

2. Drücken Sie den [F1] (LIST)-Taster.

Das INST LIST-Display erscheint.

```
INST LIST                         H 1 [KICK  ]
HEAD   RIM
Inst Group: KICK A
   1 22"HallCut K          6 22"ClscMpl K
   2 22"StdBirchK          7 22"CstmSQ  K
   3 22"PwrBirchK          8 22"MapleBz K
   4 22"Fiber   K          9 22"LooseLo K
   5 22"D-Maple K         10 22"OpenMpl K
◄ CATEG  CATEG ►  ◄ GROUP  GROUP ►  H & R
```

Taster	Beschreibung
[F1] (◀CATEG)-Taster	Wählt die Instrumenten-Kategorie aus.
[F2] (CATEG▶)-Taster	
[F1] (◀GROUP)-Taster	Wählt die Instrumenten-Gruppe aus.
[F2] (GROUP▶)-Taster	
[F5] (H & R)-Taster	Schaltet Head und Rim zusammen (On) bzw. trennt diese wieder (Off).

3. Schlagen Sie das gewünschte Pad an.

Alternative: Verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster.

Das INST LIST-Display des gewählten Pads erscheint.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler, den [–] [+]-Tastern oder den Cursor-Tastern das gewünschte Instrument aus.

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das INST-Display anzuwählen.

Das Instrument-Name-Display

Wenn der [F5 (H&R)]-Taster ausgeschaltet ist, wird unterhalb des Instrumenten-Namens die folgende Information angezeigt, und Sie haben dann die nachfolgend beschriebenen Spieleffekte zur Verfügung.



Display	Beschreibung
POSI	Der Sound kann abhängig von der Anschlagposition des Sticks auf dem Mesh Head variiert werden. Für Rim-Sounds wird der Sound über die Anschlagstärke variiert. Mit "Position Ctrl" kann diese Option ein bzw. ausgeschaltet werden. "Positional Sensing" ist nur bei bestimmten Eingängen verfügbar (S. 61).
INTRVL	Je schneller die aufeinander folgenden Anschläge, desto weicher wird die Attack-Phase des Sounds (wichtig für Drum-oder Cymbal-Wirbel).
XSTK	Wenn die Cross Stick-Funktion eingeschaltet ist (S. 49), können Rimshots und Cross-Sticks gespielt werden.

Auswahl eines Sounds/Pads

Es gibt zwei Möglichkeiten, einen Sound für die Editierung auszuwählen.

Anschlagen eines Pads

1. Drücken Sie den [INST]-Taster.

Der [INST]-Taster leuchtet, und das INST-Display erscheint.



2. Schlagen Sie das gewünschte Pad bzw. den Rand (Rim) des Pads an.

Die Einstellungen für den Sound des Pads/Rims erscheinen im Display.

Die TRIG SELECT-Taster

1. Drücken Sie den [INST]-Taster.

Der [INST]-Taster leuchtet, und das INST-Display erscheint.

2. Wählen Sie den den Sound der gewünschten Trigger-Input-Nummer mit den TRIG-SELECT-[1]/[15]-Tastern aus.

Die aktuell ausgewählte Trigger-Input-Nummer erscheint oben rechts im Display.

3. Drücken Sie den [RIM]-Taster, um entweder das Fell (Head) oder den Rand (Rim) anzuwählen.

[RIM]-Taster	Beschreibung
Anzeige erloschen	Head ist ausgewählt.
Anzeige leuchtet	Rim ist ausgewählt.



HINWEIS

Wenn für ein Pad dessen MIDI-Notennummer empfangen wird, wird das entsprechende Pad ausgewählt und im Display angezeigt.

Sperren des Pads (Trigger Lock)

Sie können das für die Editierung aufgerufene Pad sperren, damit während des Spielen des Drum-Sets die Display-Anzeige nicht mehr umspringt.

1. Schlagen Sie das gewünschte Pad bzw. den Rand (Rim) des Pads an.

Das entsprechende Einstellungs-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [LOCK]-Taster, so dass die Anzeige leuchtet.

Damit ist die Display-Anzeige für dieses Pad fixiert und wird nicht mehr durch Spielen anderer Pads umgeschaltet.

3. Um die Sperre wieder aufzuheben, drücken Sie erneut den [LOCK]-Taster, so dass die Anzeige erlischt.

HINWEIS

Sie können, während die Sperre aktiv ist (die [LOCK]-Anzeige leuchtet), ein anderes Pad mit den TRIGSELECT-[1]/[15]-Tastern auswählen.

Editieren der Instrumenten-Einstellungen (EDIT)

Die zur Verfügung stehenden Editier-Optionen sind abhängig vom ausgewählten Instrumenten-Typ.

Editieren von akustischen Drum-Sounds (V-EDIT)

Was ist V-EDIT?

Mit V-EDIT können Sie Sounds mithilfe graphischer Symbole verändern. Dieses ermöglicht das einfache und schnelle Verändern von Sounds auf Basis von Schlagzeug-spezifischen Fachbegriffen anstelle neutraler Parameter-Tabellen.

Welche Sounds können mit V-EDIT verändert werden?

V-EDIT kann für die folgenden Instrumenten-Gruppen verwendet werden: "KICK", "SNARE", "TOM", "HI-HAT", "CRASH", "SPLASH", "CHINA", "STACKED CYMBAL" und "RIDE".

Das folgende Symbol erscheint für V-EDIT-kompatible Instrumente:



Editieren anderer Instrumente

Für andere Instrumente können nur die Parameter "Pitch" (Tonhöhe), "Decay Time" (Ausklangzeit) und "Dynamic Pitch Bend" geändert werden (S. 59).

Der Editiervorgang

1. **Drücken Sie den [INST]-Taster.**
2. **Drücken Sie den [F2] (EDIT)-Taster.**
   Das INST EDIT-Display erscheint.
3. **Wählen Sie das gewünschte Pad aus.**
   Schlagen Sie das gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster.
   Das Edit-Display des gewählten Pads erscheint.
4. **Wählen Sie mit den [F1]–[F4]- bzw. den Cursor [▲] [▼] -Tastern den gewünschten Parameter.**
5. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.**
6. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das INST-Display anzuwählen.**

HINWEIS

- Sie können die Einstellungen des aktuell gewählten Instrumentes wie folgt auf seine Standard-Voreinstellungen zurück setzen:
  Im INST-Display: Drücken Sie den [F4]-Taster.
  Im INST EDIT-Display: Halten Sie den [SHIFT]-Taster; und drücken Sie den [F4]-Taster.
  Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint. Drücken Sie dann den [F5] (EXECUTE)-Taster, um die Einstellungen zurückzusetzen.
- Sie können die "Head"- und "Rim"-Sounds entweder gemeinsam oder getrennt voneinander editieren. Jedesmal, wenn Sie den [F5 (H&R)]-Taster drücken, wird die Einstellung entsprechend umgeschaltet. Wenn allerdings Sounds verschiedener Instrumenten-Gruppen für "Head" und "Rim"ausgewählt sind, können diese immer nur getrennt voneinander editiert werden, unabhängig vom Status des [F5 (H&R)]-Tasters. Achten Sie diesbezüglich auf die "HEAD"- und "RIM"-Symbole oben links im Display.

* Bei einigen Instrumenten ist für folgende Parameter ab einem bestimmten Wert keine Änderung mehr hörbar:

- KICK/SNARE/TOM: "Head Tuning"
- CRASH/SPLASH/CHINA/STACKED CYMBAL/RIDE: "Sustain"
- Andere Instrumente: "Pitch", "Decay Time" und "Dynamic Pitch Bend".

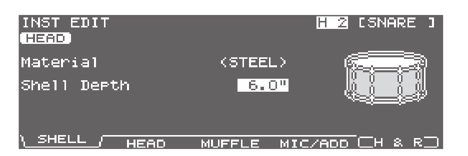
Die Edit-Displays für die verschiedenen Pads (INST EDIT-Display)

KICK



Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (SHELL)-Taster		
Shell Depth	NORMAL, DEEP1–2	Kesselgröße
Beater Type	FELT, WOOD, PLASTIC	Material des Schlegels
[F2] (HEAD)-Taster		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Material der Schlagfläche
Head Tuning	-480–+480	Stimmung der Schlagfläche
[F3] (MUFFLE)-Taster		
Muffling	OFF, TAPE1–2, BLANKET, WEIGHT	Dämpfung
Snare Buzz	OFF, 1–8	Resonanz der Snare
[F4] (MIC/RES)-Taster		
Mic Position	OUTSIDE4–1, STANDARD, INSIDE1–4	Klangänderung basierend auf der Position des Mikrofons
Mic Size	NORMAL, LARGE	Anteil der Bass-Frequenzen basierend auf der Größe des Mikrofons
Kit Resonance	OFF, 1–8	Resonanz des kompletten Drum-Kits

SNARE



Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (SHELL)-Taster		
Material	WOOD, STEEL, BRASS	Material des Kessels
Shell Depth	1.0"–20.0"	Kesselgröße
[F2] (HEAD)-Taster		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Material der Schlagfläche
Head Tuning	-480–+480	Stimmung der Schlagfläche
[F3] (MUFFLE)-Taster		
Muffling	OFF, TAPE1–2, DOUGHNUTS1–2	Dämpfung
Strainer Adj.	OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT	Snareteppich-Spannung
[F4] (MIC/ADD)-Taster		
Mic Position	OUTSIDE4–1, STANDARD, INSIDE1–4	Klangänderung basierend auf der Position des Mikrofons
Add Rim Sound	OFF, TAMB, 909 CLAPS, GATE HIT	Sound, der dem Rimshot hinzugefügt ist. Bei "OFF" ist nur der Rimshot-Sound hörbar.
Level	-3–+3	Bestimmt die Lautstärke des dem Rimshot hinzugefügten Sounds.

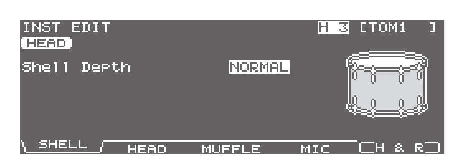
* Für einige Instrumente können die Parameter "Material", "Strainer Adj" und Head Type nicht verändert werden.
* PINSTRIPE ist ein eingetragenes Warenzeichen von Remo Inc., U.S.A.

HINWEIS

Sie können die Snareteppich-Spannung auch mithilfe eines Fußschalters oder über das Anschlagen eines Pads ausschalten (Strainer Adj. = OFF). Siehe "Funktionen für Fußschalter und Pads (CONTROL)" (S. 117).

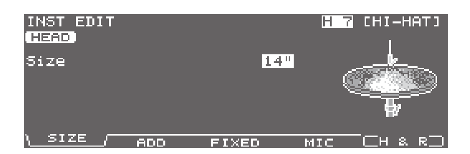
Überblick
Setup
Performance
Einstellungen
USB und MIDI
Anhang

TOM



Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (SHELL)-Taster		
Shell Depth	NORMAL, DEEP1–2	Kesselgröße
[F2] (HEAD)-Taster		
Head Type	CLEAR, COATED, PINSTRIPE	Material der Schlagfläche
Head Tuning	-480–+480	Stimmung der Schlagfläche
[F3] (MUFFLE)-Taster		
Muffling	OFF, TAPE1–2, FELT1–2	Dämpfung
Snare Buzz	OFF, 1–8	Resonanz der Snare
[F4] (MIC)-Taster		
Mic Position	OUTSIDE4–1, STANDARD, INSIDE1–4	Klangänderung basierend auf der Position des Mikrofons

HI-HAT



Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (SIZE)-Taster		
Size	1"–40"	Durchmesser
[F2] (ADD)-Taster		
Add Sound	OFF, TAMBOURINE, CABASA, COWBELL	Sound, der der Hi-hat hinzugefügt ist. Bei “OFF” ist nur der Hi-hat-Sound hörbar.
Level	-3–+3	Bestimmt die Lautstärke des der Hi-hat hinzuge-fügten Sounds.
[F3] (FIXED)-Taster		
Fixed Hi-Hat	NORMAL	Der Grad der Öffnung der Hi-hat wird durch das Hi-hat Pedal bestimmt.
	FIXED1–4	Der Grad der Öffnung der Hi-hat ist festgelegt.
[F4] (MIC)-Taster		
Mic Position	OUTSIDE2–1, STANDARD, INSIDE1–2	Klangänderung basierend auf der Position des Mikrofons

* Für einige Instrumente kann der Parameter “Mic Position” nicht verändert werden.

HINWEIS

Sie können die “Closed Hi-hat”-Position (Fixed Hi-Hat = FIXED2) auch mithilfe eines Fußschalters oder über das Anschlagen eines Pads aktivieren. Siehe “Funktionen für Fußschalter und Pads (CONTROL)” (S. 117).

CRASH, SPLASH, CHINA, STACKED CYMBAL, RIDE



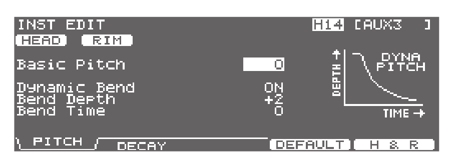
Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (SIZE)-Taster		
Size	1"–40"	Durchmesser
[F2] (SIZZLE)-Taster		
Sizzle Type	OFF, RIVET, CHAIN, BEADS	Sizzle-Typ
Sizzle Amount	-3–+3	Stärke des Sizzle-Effektes
[F3] (SUSTAIN)-Taster		
Sustain	-31–+31	Länge des Sustain-Effektes
[F4] (MIC)-Taster		
Mic Position	OUTSIDE2–1, STANDARD, INSIDE1–2	Klangänderung basierend auf der Position des Mikrofons

Instrumente, die nicht mit V-EDIT verändert werden

Elektronische Instrumente (Dynamic Pitch Bend)

"Dynamic Pitch Bend" ist eine Funktion, die für die elektronischen Sounds der Gruppen "SNARE ELEC", KICK ELEC" und "TOM ELEC" zur Verfügung steht.

Sie können damit die Tonhöhe eines Sounds über die Anschlagdynamik verändern.



Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (PITCH)-Taster		
Basic Pitch	-480–+480	Basis-Tonhöhe
Dynamic Bend	OFF, ON	Schaltet die Dynamic Pitch Bend-Funktion ein bzw. aus
Bend Depth	-24–+24	Stärke der Tonhöhenände-rung durch die Anschlagdy-namik
Bend Time	-31–+31	Zeitraum, über die die Tonhöhenänderung erfolgt.
[F2] (DECAY)-Taster		
Decay Time	-31–+31	Länge der Abklingzeit des Sounds

* Abhängig von der Einstellung für "Basic Pitch" kann es vorkommen, dass die Änderung eines der o.g. Parameterwertes keine hörbaren Klangänderungen zur Folge hat.

Andere Instrumente



Parameter	Wert	Beschreibung
Pitch	-480–+480	Tonhöhe
Decay Time	-31–+31	Abklingzeit des Sounds

Spielen von Patterns bzw. Steuern des Sounds (CONTROL)

Sie können über die Pads Patterns starten bzw. stoppen sowie mit dem Pedal den Sound verändern.

1. Drücken Sie den [INST]-Taster.

2. Drücken Sie den [F3] (CONTROL)-Taster.

3. Wählen Sie das gewünschte Pad aus.

Schlagen Sie das gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster.

Das Edit-Display des gewählten Pads erscheint.

4. Wählen Sie mit den [F1]–[F5]-Tastern bzw. Cursor [▲][▼]-Tastern den gewünschten Parameter aus.

5. Wählen Sie mit den [F1]–[F5]-Taster die gewünschte Einstellung.

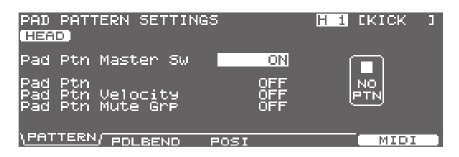
Taster	Beschreibung
[F1] (PATTERN)-Taster	Starten bzw. Stoppen eines Patterns durch Anschlagen eines Pads.
[F2] (PDLBEND)-Taster	Stärke der Änderung der Tonhöhe durch Drücken des Hi-hat-Pedals.
[F3] (POSI)-Taster	Ein- bzw. Ausschalten der "Positional Sensing"-Funktion
[F5] (MIDI)-Taster	Aufrufen der MIDI-Einstellungen

6. Verändern Sie den Wert mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler.

7. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das INST-Display anzuwählen.

Spielen eines Patterns über ein Pad (Pad Pattern) (PATTERN)

Mit dieser Funktion können Sie durch Anschlagen eines Pads das Playback eines Patterns starten. Damit können Sie während Ihres Spiels sehr leicht z. B. komplexe Fill-Ins einfügen. Wenn mehreren Pads Patterns zugeordnet sind, wird immer nur das Pattern des zuletzt angeschlagenen Pads gespielt und das vorher gespielte Pattern unterbrochen.



* Die Spieldaten des über ein Pad gestarteten Patterns können nicht mit dem Sequenzer aufgezeichnet werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
PadPtn Master Sw	OFF, ON	Bestimmt, ob die Pad Pattern-Funktion eingeschaltet (ON) oder ausgeschaltet ist (OFF).
Pad Ptn	OFF, P1–P100, U101–U200	Bestimmt die Pattern-Nummer. Wenn alle Pads auf „OFF" gesetzt sind, erscheint das Symbol NO PTN.
Pad Ptn Velocity	OFF	Das Pattern wird immer mit der Lautstärke abgespielt, mit der die Sounds für dieses Pattern aufgezeichnet wurden, unabhängig davon, wie stark das Pad angeschlagen wird.
	ON	Die Lautstärke der Sounds des Patterns ist abhängig von der Stärke, mit der das Pad angeschlagen wird.
Tap Ptn Mute Grp	OFF, 1–8	Für das TAP-Playback (S. 98) können Sie bestimmen, ob bei Triggern eines Patterns das vorherige Pattern gestoppt wird oder weiter gespielt wird. • Wenn die Patterns die gleiche Nummer besitzen: Das neue Pattern wird gestartet, und das vorherige Pattern wird automatisch gestoppt. • Wenn die Patterns unterschiedliche Nummern besitzen: Das neue Pattern wird gestartet, und das vorherige Pattern wird weiter gespielt.

HINWEIS

Lesen Sie zu diesem Thema auch den Abschnitt "Der Pattern-Sequenzer" (S. 89).

Verändern der Tonhöhe mit dem Hi-hat-Pedal (PDLBEND)



Parameter	Wert	Beschreibung
Pedal Bend Range	-24–0–+24 (Halbtöne)	Bestimmt die Stärke der Tonhöhen-Veränderung, die mit dem Hi-hat Pedal erzielt wird. Sie können das Hi-hat-Pedal als Pitch-Bender für die Sounds der Pads und Rims verwenden.

Ein- und Ausschalten der Position Control oder Rim Shot Nuance (POSI)

Sie können Klangnuancen erzeugen, indem Sie unterschiedliche Positionen eines Pads anschlagen bzw. den Rim unterschiedliche stark anschlagen.

Diese Einstellung kann für die Snare (Head, Rim), die Toms (Rim), das Ride-Cymbal (bow) und die AUX-Triggereingänge (Rim) eingestellt werden.



Parameter	Wert	Beschreibung
Position Ctrl	OFF, ON	Bestimmt für jede Einstellung, ob diese eingeschaltet (ON) oder ausgeschaltet ist (OFF). SNARE (Head): Anschlag-Position SNARE (Rim): Rim Shot Nuance TOM (Rim): Rim Shot Nuance RIDE (Bow): Anschlag-Position AUX (Rim): Rim Shot Nuance

Die MIDI-Einstellungen der Pads



Die MIDI-Einstellungen für jedes Pad

Parameter	Wert	Beschreibung
Note No.	0 (C -)–127 (G 9)	Die übertragene MIDI-Notennummer
	OFF	Es wird keine Notennummer übertragen.
Tx Channel	CH1–CH16	Bestimmt den MIDI-Sendekanal eines Pads.
	GLOBAL	Der Sendekanal entspricht dem MIDI-Kanal des Drum-Kit-Parts (S. 141).
Gate Time	0.1–8.0 s	Bestimmt die Länge der Note (siehe auch "Die Gate Time") auf der folgenden Seite.

MIDI-Notennummern, die über die Hi-hat übertragen werden

Parameter	Beschreibung
Note No. (Open)	MIDI-Notennummer, die beim Profil-Schlag auf die offene Hi-hat übertragen wird
Note No. (Closed)	MIDI-Notennummer, die beim Profil-Schlag auf die geschlossene Hi-hat übertragen wird
Note No. (Pedal)	MIDI-Notennummer, die bei Treten des Hi-hat-Pedals übertragen wird

MIDI-Notennummern, die über die Snare übertragen werden

Parameter	Beschreibung
Note No.	MIDI-Notennummer, die bei Spielen der Schlagfläche bzw. des Rim erzeugt wird
Note No. (Brush)	MIDI-Notennummer, die bei Spielen mit Besen erzeugt wird
Note No. (XStick)	MIDI-Notennummer, die bei Spielen eines Cross Stick-Sounds erzeugt wird

Wenn mehrere Pads die gleiche Notennummer besitzen

Wenn mehreren Pads die gleiche Notenummer zugewiesen ist, wird der Sound des Pads gespielt, das die niedrigere TRIGGER-INPUT-Nummer besitzt.

Wenn Head und Rim eines Pads die gleichen Notennummern besitzen, wird der Head-Sound gespielt.

HINWEIS

Für die TRIGGER-INPUT-Sounds, die nicht erklingen, erscheint rechts neben der Notennummer das [*]-Symbol.

Beispiel:

Für Head und Rim des TRIGGER INPUT 2 (SNARE) und für den Head des TRIGGER INPUT 3 (TOM 1) ist jeweils dieNotennummer "38 (D 2)" eingestellt. Wenn in diesem Fall das TD-30 mit der MIDI-Notennummer "38" angesteuert wird, wird nur der Head-Sound des TRIGGER INPUT 2 (SNARE) gespielt.

Die Gate Time

Percussion-Sounds erkennen normalerweise nur den "Note On"-Befehl und ignorieren die "Note Off"-Meldung. Bei den meisten Soundmodulen und Samplern ist allerdings eine "Note Off"-Meldung erforderlich, damit der Sound wieder gestoppt werden kann.

Der Parameter "Gate Time" bestimmt, wie lange ein Sound bzw. Loop erklingt. In der Werksvoreinstellung ist die Gate Time auf den niedrigsten möglichen Wert gestellt.

Abrufen der Voreinstellungen eines Instrumentes (DEFAULT)

Sie können die V-EDIT-Einstellungen eines Instrumentes auf deren Voreinstellungen zurück setzen.

HINWEIS

Dadurch werden die vorherigen Einstellungen gelöscht. Sichern Sie diese bei Bedarf vorher auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

1. Drücken Sie den [INST]-Taster.

2. Wählen Sie das gewünschte Pad aus.

Schlagen Sie das gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster.

Das Edit-Display des entsprechenden Pads erscheint.

3. Drücken Sie den [F4] (DEFAULT)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie den [F1](CANCEL)-Taster.

4. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

Alternative: Wählen Sie das INST EDIT-Display aus, halten Sie den [SHIFT]-Taster gedrückt, und drücken Sie den [F4]-Taster.

Kopieren der Einstellungen eines Instrumentes

Sie können die Einstellungen eines Instruments (Sounds) aus dem Preset-Speicher oder von einem USB Flash-Speicher in den User-Speicher kopieren.

Dabei können Sie wählen, ob die Pad Compressor- und Pad EQ-Einstellungen (S. 68) mit kopiert werden sollen oder nicht.

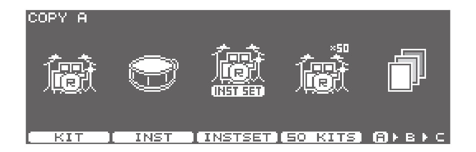
Innerhalb des User-Speichers können Sie die Belegung der Sounds neu arrangieren.

HINWEIS

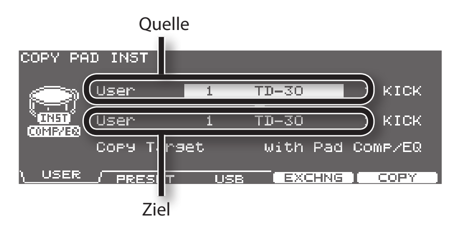
Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie diese bei Bedarf vorher auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.



2. Drücken Sie den [F2] (INST)-Taster.



3. Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die Kopier-Quelle aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang "Exchange" (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher. Sie können wählen zwischen den TD-30- oder TD-20X Preset-Daten.
[F3] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Daten.

4. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern, [–] [+]-Tastern und dem Drehregler die gewünschten Copy-source und Copy-destination-Einstellungen.

Wenn Sie bei Schritt 3 [F2 (PRESET)] gedrückt haben, wählen Sie hier "TD-30" oder "TD-20X" aus.

Wenn Sie bei Schritt 3 [F3 (USB)] gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

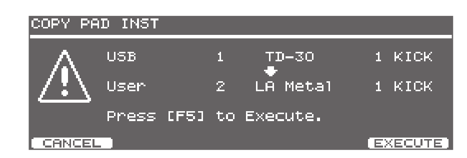
5. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern, [–] [+]-Tastern und dem Drehregler den Inhalt aus, der kopiert werden soll (Copy Target).

Wert	Beschreibung
with Pad Comp/EQ	Die Einstellungen für die Instrumente (Instrument, V-Edit), Pad Compressor und Pad EQ (S. 68) werden kopiert.
Inst/VEdit Only	Nur die Einstellungen für die Instrumente (Instrument, V-Edit) werden kopiert.
Pad Comp/EQ Only	Nur die Einstellungen für Pad Compressor und Pad EQ (S. 68) werden kopiert.

6. Drücken Sie den [F4] (EXCHNG)-Taster oder [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

(Beispiel: Kopieren eines Instrumentes vom USB Flash-Speicher)



Wenn Sie bei Schritt 3 [F1 (USER)] gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] Copy-source und Copy-destination vertauschen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Kopieren der Einstellungen mehrerer Instrumente

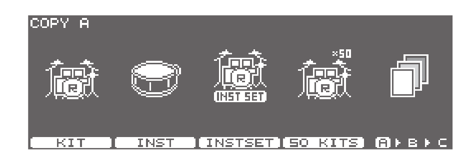
Sie können die Einstellungen mehrerer Instrumente auf einmal in ein anderes Drum-Kit kopieren.

HINWEIS

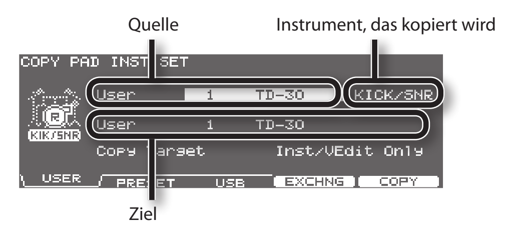
Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie diese bei Bedarf vorher auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.



2. Drücken Sie den [F3] (INST SET)-Taster.



3. Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die Kopier-Quelle aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang "Exchange" (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher. Sie können wählen zwischen den TD-30- oder TD-20X Preset-Daten.
[F3] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Daten.

4. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern, [–] [+]-Tastern und dem Drehregler die gewünschten Copy-source und Copy-destination-Einstellungen bzw. das Instrument-Set aus.

Wenn Sie bei Schritt 3 [F2 (PRESET)] gedrückt haben, wählen Sie hier "TD-30" oder "TD-20X" aus.

Wenn Sie bei Schritt 3 [F3 (USB)] gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

Als zu kopierendes Instrument-Set kann Folgendes ausgewählt werden:

Wert	Beschreibung
KICK/SNR	Kopieren von Kick und Snare.
TOMS 1–4	Kopieren von Tom 1, 2, 3 und 4.
CYM SET	Kopieren von Hi-Hat, Crash 1, 2, Ride und Edge.
AUX 1–4	Kopieren von AUX 1, 2, 3 und 4.

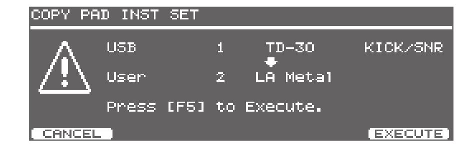
5. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern, [–] [+]-Tastern und dem Drehregler den Inhalt aus, der kopiert werden soll (Copy Target).

Wert	Beschreibung
with Pad Comp/EQ	Die Einstellungen für die Instrumente (Instrument, V-Edit), Pad Compressor und Pad EQ (S. 68) werden kopiert.
Inst/VEdit Only	Nur die Einstellungen für die Instrumente (Instrument, V-Edit) werden kopiert.
Pad Comp/EQ Only	Nur die Einstellungen für Pad Compressor und Pad EQ (S. 68) werden kopiert.

6. Drücken Sie den [F4] (EXCHNG)-Taster oder [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

(Beispiel: Kopieren eines Instrumentes vom USB Flash-Speicher)



Wenn Sie bei Schritt 3 [F1 (USER)] gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] Copy-source und Copy-destination vertauschen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Die Mixer-Einstellungen

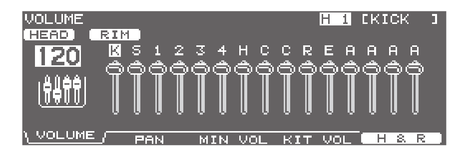
Sie können für jedes Drum-Kit verschiedene Mixer-Einstellungen wie Lautstärke und Panorama vornehmen.

Einstellen der Lautstärke und des Panoramas

Sie können die Lautstärke und die Stereo-Position (Panorama) für den Sound jedes Pads individuell einstellen.

1. Drücken Sie den [MIXER]-Taster.

Der [MIXER]-Taster leuchtet.



2. Wählen Sie mit den [F1]–[F4]-Tastern den gewünschten Parameter aus.

3. Wählen Sie das gewünschte Pad aus.

Schlagen Sie das gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster bzw. die Cursor [◄] [►]-Taster.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler, den [–] [+]-Tastern oder den Cursor [▲] [▼]-Tastern die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (VOLUME)-Taster		
VOLUME	0–127	Lautstärke
[F2] (PAN)-Taster		
PAN	L15–CTR–R15	Stereo-Position (Panorama)
[F3] (MIN VOL)-Taster		
MINIMUM VOLUME	0–15	Minimale Lautstärke des Sounds des Trigger-Eingangs. Damit können Sie die "Ghost notes" der Snare bzw. das Legato-Spiel auf einem Cymbal besser hervorheben.
[F4] (KIT VOL)-Taster		
Kit Volume	0–127	Gesamt-Lautstärke des Drum-Kits
Pedal HH Volume	0–127	Lautstärke der getretenen Hi-hat
XStick Volume	0–127	Lautstärke des Cross Stick-Sounds

HINWEIS

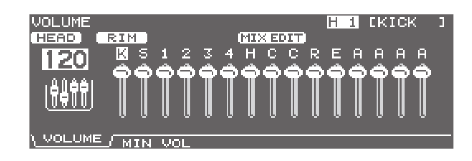
Wenn Sie in einem der Displays [F1] (VOLUME), [F2] (PAN) oder [F3] (MIN VOL) den [F5] (H & R)-Taster drücken, können Sie die Parameter für Head und Rim entweder gemeinsam oder getrennt einstellen.

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Verändern der Einstellungen mit den Group-Fadern (MIX EDIT)

1. Wählen Sie das Mixer VOLUME-Display oder MINIMUM VOLUME-Display aus, halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [MIXER]-Taster.

Der [MIXER]-Taster leuchtet.



2. Verändern Sie die Einstellung mit den Fadern.

Display	Fader
K	KICK
S	SNARE
1	TOMS
2	
3	
4	
H	HI-HAT

Display	Fader
C	CRASH
C	
R	RIDE
E	
A	AUX
A	
A	
A	

HINWEIS

Diese Einstellungen gelten immer für Head und Rim gemeinsam.

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das vorherige Display anzuwählen.

* Nach dem Drücken einer der Taster [EXIT] oder [FADER] entsprechen die Stellungen der GROUP FADER eventuell nicht den Lautstärken der Sounds, die von den Fadern geregelt werden. Bewegen Sie die Fader ein wenig, bevor Sie Ihre Einstellungen machen.

Kopieren von Mixer-Einstellungen

Sie können die Mixer-Einstellungen für "VOLUME" (Lautstärke pro Pad) und "PAN" (Stereo-Position pro Pad) eines Drum-Kits in ein anderes Drum-Kit kopieren.

Sie können auch Einstellungen eines Preset Drum-Kits oder eines auf einem USB Flash-Speicher gesicherten Drum-Kits kopieren.

Innerhalb des User-Speichers können Sie die Einstellungen mit "Exchange" zwischen verschiedenen Drum-Kits austauschen.

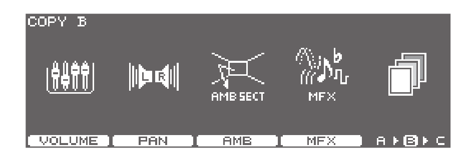
HINWEIS

Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie diese bei Bedarf vorher auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

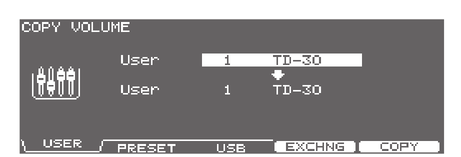
Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F5] (A▶B▶C)-Taster, um das COPY B-Display anzuwählen.



3. Drücken Sie einen der Taster [F1] (VOLUME) oder [F2] (PAN).

(Beispiel: Wenn [F1] (VOLUME) ausgewählt ist)



4. Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die gewünschte Kopier-Quelle aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang "Exchange" (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher. Sie können wählen zwischen den TD-30- oder TD-20X Preset-Daten.
[F3] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Daten.

5. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern, [–] [+]-Tastern und dem Drehregler die gewünschten Copy-source und Copy-destination-Einstellungen.

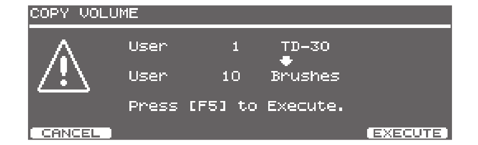
Wenn Sie bei Schritt 4 [F2 (PRESET)] gedrückt haben, wählen Sie hier "TD-30" oder "TD-20X" aus.

Wenn Sie bei Schritt 4 [F3 (USB)] gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

6. Drücken Sie den [F4] (EXCHNG) oder [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

(Beispiel: Beispiel: Kopieren der Mixer-Einstellungen eines User-Speichers)



Wenn Sie bei Schritt 4 [F1 (USER)] gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] Copy-source und Copy-destination vertauschen.

Drücken Sie den [F5] (COPY)-Taster.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5 (EXECUTE)]-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Die Effekte

Das TD-30 besitzt die folgenden Effektbereiche.

Effekt	Beschreibung
PAD COMPRESSOR/ PAD EQ	Diese Effekte können für jedes Pad individuell eingestellt werden (S. 68). Sie werden als "Pad Compressor/ Equalizer" bezeichnet, um sie besser vom Master Compressor/ Equalizer unterscheiden zu können.
AMBIENCE-Sektion	Dieser Effekt bestimmt die Raumakustik und kann für jedes Drum-Kit bestimmt werden. Die Stärke der Auswirkung der Raumakustik kann für jedes Instrument individuell eingestellt werden (S. 69).
MULTI EFFECTS	Sie können aus 21 verschiedenen Effekten auswählen. Der Multieffekt kann für jedes Drum-Kit bestimmt werden. Die Stärke der Auswirkung des Multieffektes kann für jedes Instrument individuell eingestellt werden (S. 71).
MASTER COMPRESSOR/ MASTER EQ	Dieser Compressor bzw. Equalizer wirkt auf den Sound des gesamten Drum-Kits und bestimmt den finalen Klang (S. 78).

HINWEIS

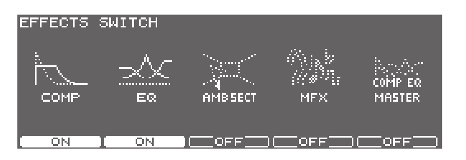
Lesen Sie zu diesem Thema auch den Abschnitt "Die Effekte" (S. 18) in "Überblick über das TD-30".

Ein- und Ausschalten der Effekte

Mit diesen Schaltern können Sie die einzelnen Effektblöcke und den Master-Effekt für jedes Drum-Kit individuell ein- und ausschalten.

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [MASTER COMP]-Taster.

Der [MASTER COMP]-Taster leuchtet, und das EFFECTS-SWITCH-Display erscheint.

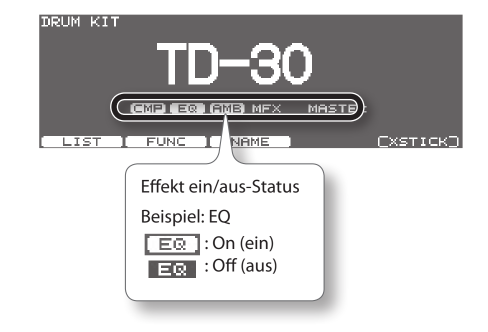


2. Drücken Sie den gewünschten Function-Taster ([F1]–[F5]), um den entsprechenden Effektblock ein- bzw. auszuschalten.

Taster	Beschreibung
[F1]-Taster	Pad Compressor ein bzw. aus
[F2]-Taster	Pad Equalizer ein bzw. aus
[F3]-Taster	Ambience-Sektion ein bzw. aus
[F4]-Taster	Multieffekt ein bzw. aus
[F5]-Taster	Master Compressor/Master EQ ein bzw. aus

3. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Im DRUM-KIT-Display ist der Effekt ein/aus-Status zu sehen.



Anwendung des PAD COMPRESSOR und PAD EQ

Sie können für jeden Trigger-Eingang die Effekte Compressor und EQ individuell einstellen.

1. Drücken Sie den [COMP/EQ]-Taster.

Der [COMP/EQ]-Taster leuchtet.

2. Wählen Sie das gewünschte Pad aus.

Schlagen Sie das gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster.

3. Wählen Sie mit [F2] (COMP), [F3] (EQ) oder den Cursor-Tastern den gewünschten Parameter aus.

Taster	Beschreibung
[F2] (COMP)-Taster	Ruft die Pad Compressor-Parameter auf
[F3] (EQ)-Taster	Ruft die Pad Equalizer-Parameter auf
[F5] (H&R)-Taster	Schaltet Head und Rim zusammen bzw. trennt diese wieder

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

* Achten Sie darauf, dass bei Verändern der Effekte "Compressor" und "Equalizer" der Sound nicht verzerrt.

5. Drücken Sie den [F1]- oder [F4]-Taster, um den entsprechenden ffekt ein- bzw. auszuschalten.

Taster	Beschreibung
[F1]-Taster	Pad Compressor ein/aus
[F4]-Taster	Pad Equalizer ein/aus

7. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Der Compressor (COMP)

Ein Compressor verändert das Dynamikverhalten und den Klangcharakter eines Sounds, indem er dessen Lautstärkeverlauf beeinflusst.



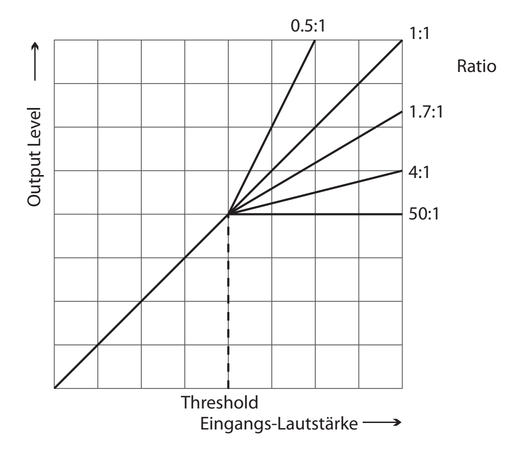
Parameter	Wert	Beschreibung
Attack	EMPHASIS	Voreinstellung, die den Attack eines Sounds betont.
	CRUSH	Unterdrückt den Attack.
Type	COMP SOFT 1–2, COMP MED, COMP HARD, LIMITER, EXPANDER	Voreinstellungen, welche die "Threshold"- und "Ratio"-Werte ändern
Time	KICK 1–3, SNARE1–3, TOM 1–3, CYM 1–2, OTHER1–3	Voreinstellungen, welche die Werte für "Attack", "Hold" und "Release" ändern

Sie können zusätzlich die folgenden Parameter verändern.

Parameter	Wert	Beschreibung
Gain	-15–+12 dB	Ausgangspegel des Compressors
Threshold	-30–0 dB	Lautstärke-Niveau, bei dem der Comprossor zu arbeiten beginnt
Ratio	0.5:1–50:1	Kompressions-Verhältnis
Attack	0–100 ms	Zeitraum zwischen "Überschreiten des Threshold-Niveaus" und "Einsetzen der Kompression"
Hold	2–9999 ms	Über diesen Zeitraum bleibt die Kompression wirksam.
Release	2–9999 ms	Zeitraum zwischen "Unterschreiten des Threshold-Niveaus" und "Ausbleiben der Kompression"

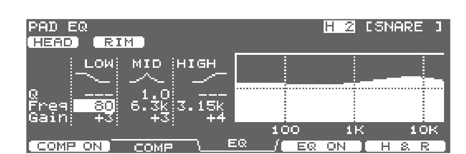
Die Parameter Threshold und Ratio

Diese Parameter bestimmen, wie die Lautstärke komprimiert wird (siehe folgende Abbildung).



Der Equalizer (EQ)

Mit dem 3-Band-Equalizer (Höhen, Mitten, Tiefen) können Sie das Frequenzspektrum für drei verschiedene Bänder individuell einstellen.



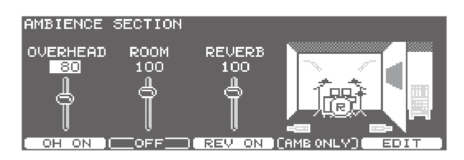
Parameter	Wert	Beschreibung
Q	0.5–8.0 (nur für MID)	Bandbreite des Frequenzbereiches, der geregelt wird. Je höher der Wert für „Q", desto enger ist dieser Bereich.
Freq (Frequency)	20–1k (LOW), 20–8k (MID), 1k–8k (HIGH)	Frequenz, deren Lautstärke angehoben bzw. abgesenkt wird.
Gain	-15–+15 dB	Stärke der Anhebung bzw. Absenkung

Die Raumakustik (AMBIENCE-Sektion)

Hier können Sie einen Raum-Typ aussuchen, in dem das jeweilige Drum-Set "steht", und dessen Sound verändern.

1. Drücken Sie den [AMBIENCE]-Taster.

Der [AMBIENCE]-Taster leuchtet, und das AMBIENCE-Sektion-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1]-Taster	Schaltet den Effekt für die Overhead-Mikrofone ein bzw. aus.
[F2]-Taster	Schaltet den Ambience-Effekt für die Raumakustik ein bzw. aus.
[F3]-Taster	Schaltet den Reverb-Effekt ein bzw. aus.
[F4] (AMB ONLY)-Taster	Spielt das Ambience-Effektsignal ab (S. 71).
[F5] (EDIT)-Taster	Ruft die Ambience-Einstellungen auf.

Editieren der Ambience-Einstellungen

1. Wählen Sie das AMBIENCE-Display, und drücken Sie den [F5] (EDIT)-Taster.



2. Wählen Sie mit den [F2]–[F5]-Tastern und Cursor-Tastern den gewünschten Parameter aus.

Taster	Beschreibung
[F2] (OVRHEAD)-Taster	Auswahl der Einstellungen für die Overhead-Mikrofone
[F3] (ROOM)-Taster	Auswahl der Einstellungen für die Raumakustik
[F4] (REVERB)-Taster	Auswahl der Reverb-Einstellungen
[F5] (SEND)-Taster	Zur Einstellung der Send Level jedes Effektes für die einzelnen Pads (für Head und Rim gleichzeitig).

3. Verändern Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler den Wert.

Parameter	Wert	Beschreibung
[F1]-Taster		
OFF	–	Schaltet den entsprechenden Effekt ein bzw. aus
ON	–	
[F2] (OVRHEAD)-Taster		
Mic Height	LOW, MID, STANDARD, HIGH, EXT HIGH, HIGH FLAT,	Höhe der Overhead-Mikrofone
Mic Width	MONO, 0.5m, 1.0m, 1.5m, 2.0m	Entfernung der Overhead-Mikrofone untereinander
Level	0–127	Lautstärke des Signals der Overhead-Mikrofone
[F3] (ROOM)-Taster		
Type	BEACH, LIVING ROOM, BATH ROOM, STUDIO, GARAGE, LOCKER ROOM, THEATER, CAVE, GYMNASIUM, DOME STADIUM, BOOTH A, BOOTH B, STUDIO A, STUDIO B, BASEMENT, JAZZ CLUB, ROCK CLUB, BALLROOM, GATE, CONCERT HALL, SPORTS ARENA, EXPO HALL, BOTTLE, CITY, SPIRAL	Bestimmt die Raumakustik
Room Size	TINY, SMALL, MEDIUM, LARGE, HUGE	Größe des Raums
Room Shape	0–100	Form des Raums
Wall Type	CURTAIN, CLOTH, WOOD, PLASTER, CONCRETE, GLASS	Material der Wände
Mic Position	NEXT DOOR, LOW FLOOR, LOW, MID LOW, MID, MID HIGH, HIGH, CEILING A, CEILING B	Position der Ambienc-Mikrofone
Level	0–127	Lautstärke des Ambience-Effektes
[F4] (REVERB)-Taster		
Reverb Time	0.1–3.0 s	Hallzeit
Hi Damp Freq	1000–10000 Hz	Frequenz, oberhalb der die hohen Frequenzen gefiltert werden
Hi Damp	1–100 %	Stärke der Dämpfung der hohen Frequenzen Bei "100 %" werden keine hohen Frequenzen gefiltert.
Mid Freq	100–10000 Hz	Mittel-Frequenz des Mittenbereiches
Mid Gain	-15–+15 dB	Grad der Dämpfung bzw. Verstärkung der Mitten-Frequenzen
Lo Cut Freq	10–1000 Hz	Grenz-Frequenz für die Dämpfung der tiefen Frequenzen
Level	0–127	Lautstärke des Hallsignals
[F5] (SEND)-Taster		
SEND LEVEL	0–127	Raumanteil jedes Instruments **HINWEIS** • Die Head- und Rim-Sounds besitzen die gleichen Einstellungen. • Wenn das SEND LEVEL-Display ausgewählt ist, haben Sie folgende Möglichkeit: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [MIXER]-Taster. Sie können dann die Einstellungen mit den Fadern vornehmen.

4. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Ein- und Ausschalten des Ambience-Effektes

1. Drücken Sie den [AMBIENCE]-Taster.

Der [AMBIENCE]-Taster leuchtet, und das AMBIENCE-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F2]-Taster, um den Ambience-Effekt ein- bzw. auszuschalten.

Taster	Beschreibung
[F1]-Taster	Einstellen der Position der Overhead-Mikrofone
[F2]-Taster	Ambience-Effekt
[F3]-Taster	Reverb-Effekt

HINWEIS

Die Einstellungen der Ambience-Sektion können gemeinsam ein- bzw. ausgeschaltet werden (S. 67).

Vorhören des Ambience-Effektsignals (AMB ONLY)

Wenn Sie im AMBIENCE-Display den [F4 (AMB MON)]-Taster drücken, wird über die MASTER OUT-Buchsen und die PHONES-Buchse nur das Ambience-Signal ausgegeben. Damit können Sie die aktuellen Ambience-Einstellungen schnell überprüfen.

Sie können das Ambience-Effektsignal auch in den EDIT-Displays der Bereiche OVERHEAD MICS, ROOM und REVERB vorhören: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [F4]-Taster.

Diese Funktion wird automatisch abgeschaltet, wenn Sie ein anderes Display als eines der oben genannten anwählen.

Die Multieffekte (MULTI EFFECTS)

Mit den Multi-Effekten können Sie den Sound maßgeblich verändern. Hier werden auch die Ausgangszuordnungen eingestellt.

Das TD-30 besitzt die folgenden 21 Multieffekte.

Type	Seite
STEREO DELAY	S. 73
REVERSE DELAY	S. 73
TAPE ECHO	S. 73
CHORUS	S. 73
PHASER	S. 73
STEP PHASER	S. 74
FLANGER	S. 74
REVERB	S. 74
LONG REVERB	S. 75
SATURATOR	S. 75
SUPER FILTER	S. 75

Type	Seite
FILTER+DRIVE	S. 75
AUTO WAH	S. 76
LO-FI COMPRESS	S. 76
DISTORTION	S. 76
OVERDRIVE	S. 76
ISOLATOR	S. 76
RING MODULATOR	S. 77
STEP RINGMOD	S. 77
PITCH SHIFT	S. 77
AUTO PAN	S. 77

Editieren eines Multi-Effektes

1. Drücken Sie den [MULTI EFFECTS]-Taster.

Der [MULTI EFFECTS]-Taster leuchtet, und das MULTI EFFECTS-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den [F2]–[F4]-Tastern und den Cursor-Tastern den gewünschten Parameter aus.

3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
[F2] (MFX)-Taster		
Type	Typ des Multi-Effektes (S. 71)	
Level	0–127	Lautstärke des Effektsignals
[F3] (MFX SND)-Taster		
SEND LEVEL	0–127	Effect Send Level für jedes Instrument **HINWEIS** • Wenn das SEND LEVEL-Display ausgewählt ist, können Sie die Einstellungen mit den Fadern verändern. Gehen Sie dafür wie folgt vor: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [MIXER]-Taster. • Die Einstellungen für Head und Rim können unabhängig voneinander durchgeführt werden.
[F4] (DRY+MFX)-Taster		
DRY+MFX *	NORMAL	Sowohl das Signal ohne Effekt als auch das Effektsignal werden ausgegeben.
	MFX ONLY	Nur das Effektsignal wird ausgegeben. **HINWEIS** • Wenn das SEND LEVEL-Display ausgewählt ist, können Sie die Einstellungen mit den Fadern verändern. Gehen Sie dafür wie folgt vor: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [MIXER]-Taster. • Head und Rim erhalten immer die gleiche Einstellung.

* Die Einstellung DRY+MFX gilt nur für die MASTER OUT-Buchsen und die PHONES-Buchse.

Ein- und Ausschalten des Multi-Effektes

1. Drücken Sie den [MULTI EFFECTS]-Taster.

Der [MULTI EFFECTS]-Taster leuchtet.

2. Drücken Sie den [F1]-Taster, um den Multieffekt ein- bzw. auszuschalten.

Dieses entspricht der Einstellung im EFFECTS SWITCH-Display (S. 67).

Vorhören der Multi-Effekte (MFX ONLY)

Wenn Sie im MULTI EFFECTS-Display den [F5 (MFX MON)]-Taster drücken, wird über die MASTER OUT-Buchsen und die PHONES-Buchse nur das Multieffekt-Signal ausgegeben. Damit können Sie die aktuellen Multieffekt-Einstellungen schnell überprüfen. Sie können das Multieffekt-Signal auch im MST SEND LEVEL-Display und MULTI EFFECTS DRY+MFX-Display vorhören: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [F4]-Taster. Diese Funktion wird automatisch abgeschaltet, wenn Sie ein anderes Display als eines der oben genannten anwählen.

Die Multieffekt-Parameter

Die Notenwerte

Einige Effekt-Parameter (wie z.B. Rate oder Delay Time) können über Notenwerte synchronisiert werden. Stellen Sie dafür den "BPM Sync"-Parameter auf "ON".

Die verfügbaren Notenwerte

	1/64-Triole		1/64-Note
	1/32-Triole		1/32-Note
	1/16-Triole		1/32 punktiert
	1/16-Note		1/8-Triole
	1/16 punktiert		1/8-Note
	1/4-Triole		1/8 punktiert
	1/4-Note		1/2-Triole
	1/4 punktiert		1/2-Note
	1/1-Triole		1/2 punktiert
	1/1-Note		2/1-Triole
	2/1-Note		2/1-Note

Wenn der Parameter "BPM Sync" auf "OFF" gestellt ist, kann ein nummerischer Wert eingegeben werden.

Wenn Sie die Delayzeit als Notenwert eingeben, kann das Delay-Tempo einen unteren Grenzwert nicht unterschreiten bzw. einen oberen Grenzwert nicht überschreiten.

STEREO DELAY

Ein Stereo Delay.

Parameter	Wert	Beschreibung
BPM Sync	OFF, ON	OFF: keine Synchronisation der Delayzeit ON: Synchronisation über einen Notenwert
Time Left	0–1300 msec, note	Verzögerung des Delaysignals der linken Seite
Time Right	0–1300 msec, note	Verzögerung des Delaysignals der rechten Seite
Feedback	-98–+98 %	Anzahl der Wiederholungen. Bei negativen (-) Werten wird die Phase umgekehrt.
Phase Left	NORMAL, INVERSE	Phase des linken Delaysignals
Phase Right	NORMAL, INVERSE	Phase des rechten Delaysignals
Wet Gain Low	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der tiefen Frequenzen innerhalb des Effektsignals
Wet Gain High	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der hohen Frequenzen innerhalb des Effektsignals

REVERSE DELAY

Bei diesem Delay-Effekt wird das Echosignal rückwärts abgespielt. Das Effektsignal kann mit einem Choruseffekt versehen werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
Threshold	0–127	Lautstärke, ab der der Reverse Delay-Effekt einsetzt
BPM Sync	OFF, ON	OFF: keine Synchronisation der Delayzeit ON: Synchronisation über einen Notenwert
DlyTime	0–1300 msec, note	Verzögerung des Delaysignals
Feedback	-98–+98 %	Anzahl der Wiederholungen. Bei negativen (-) Werten wird die Phase umgekehrt.

TAPE ECHO

Simulation eines Bandecho-Gerätes.

Parameter	Wert	Beschreibung
Rate	0–127	Modulations-Geschwindigkeit
Intensity	0–127	Anzahl der Wiederholsignale

CHORUS

Der Stereo Chorus verbreitert das Klangbild im Stereofeld.

Parameter	Wert	Beschreibung
PreDelay	0.0–100 msec	Verzögerung des Effektsignals
Rate	0–127	Modulations-Geschwindigkeit
Depth	0–127	Modulations-Stärke
Phase	0–180 deg	Ausbreitung des Effektes
Filter Type	OFF, LPF, HPF	Filter-Typ OFF: Das Filter ist ausgeschaltet LPF: Filter für hohe Frequenzen HPF: Filter für tiefe Frequenzen
Cutoff	200–8000 Hz	Referenz-Frequenz für das Filter

PHASER

Der Phaser erzeugt einen Effekt mit einer Phasenverschiebung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Anzahl der Stufen des Phaser-Effektes
Manual	0–127	Bestimmt die Basis-Frequenz, aufgrund derer der Sound moduliert wird
Rate	0–127	Modulations-Frequenz
Depth	0–127	Modulations-Stärke
Resonance	0–127	Stärke der Rückkopplung

STEP PHASER

This is a stereo phaser. The phaser effect will be varied gradually.

Parameter	Wert	Beschreibung
Mode	4-STAGE, 8-STAGE, 12-STAGE	Anzahl der Stufen des Phaser-Effektes
Manual	0–127	Bestimmt die Basis-Frequenz, aufgrund derer der Sound moduliert wird
Rate	0–127	Modulations-Frequenz
Depth	0–127	Modulations-Stärke
Resonance	0–127	Stärke der Rückkopplung
Step Rate	0–127	Größe der einzelnen Stufen des Phaser-Effektes

FLANGER

Der Stereo Flanger (LFO mit gleicher Phase für den linken und rechten Kanal) erzeugt einen Effekt mit einer metallischen Resonanz.

Parameter	Wert	Beschreibung
PreDelay	0.0–100 msec	Verzögerung des Effektsignals
Rate	0–127	Modulations-Geschwindigkeit
Depth	0–127	Modulations-Stärke
Phase	0–180 deg	Ausbreitung des Effektes
Feedback	-98–+98 %	Bestimmt die Stärke der Rückkopplung (bei negativen [–] Werten wird die Phase umgekehrt).

REVERB

Das Reverb fügt dem Sound einen Hall-Effekt hinzu.

Parameter	Wert	Beschreibung
ReverbType	ROOM1, ROOM2, STAGE1, STAGE2	Reverb-Typ ROOM1: kurzer Raumhall ROOM2: Variation von ROOM 1 STAGE1: Hall mit späten Reflektionen STAGE2: Hall mit frühen Reflektionen
PreDelay	0.0–100 msec	Verzögerung des Hallsignals
ReverbTime	0–127	Hallzeit
HFDamp	200–8000 Hz, BYPASS	Bestimmt die Frequenz, ab der die hohen Frequenzen des Hallsignals gedämpft werden. Je tiefer die Frequenz-einstellung, desto mehr hohe Frequenzen werden gefiltert. Bei BYPASS werden keine Frequenzen gefiltert.
Wet Gain Low	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der tiefen Frequenzen innerhalb des Effektsignals
Wet Gain High	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der hohen Frequenzen innerhalb des Effektsignals

LONG REVERB

Dieser Reverb-Effekt fügt einen Hall-Effekt mit besonders langer Hallzeit hinzu.

Parameter	Wert	Beschreibung
Reverb Time	0–127	Hallzeit
Character	0–5	Reverb-Typ
PreLPF	16–15000 Hz, BYPASS	Bestimmt die Frequenz, ab der die hohen Frequenzen des Eingangssignals gedämpft werden. Bei BYPASS werden keine Frequenzen gefiltert.
PreHPF	BYPASS, 16–15000 Hz	Bestimmt die Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Eingangssignals gedämpft werden. Bei BYPASS werden keine Frequenzen gefiltert.
Pre EQ Freq	200–8000 Hz	Filter-Frequenz, die innerhalb des Eingangssignals verstärkt bzw. abgeschwächt wird
Pre EQ Gain	-15–+15 dB	Stärke, mit der die Filter-Frequenz innerhalb des Eingangssignals verstärkt bzw. abgeschwächt wird
Depth	0–127	Stärke des Effektes
HFDamp	16–15000 Hz, BYPASS	Bestimmt die Frequenz, ab der die hohen Frequenzen des Effektsignals gedämpft werden. Bei BYPASS werden keine Frequenzen gefiltert.
LFDamp	BYPASS, 16–15000 Hz	Bestimmt die Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Effektsignals gedämpft werden. Bei BYPASS werden keine Frequenzen gefiltert.
EQ Lo	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der tiefen Frequenzen
EQ Hi	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der hohen Frequenzen

SATURATOR

Der Saturator-Effekt verzerrt den Sound und verstärkt gleichzeitig die Lauteheit des Sounds.

Parameter	Wert	Beschreibung
Saturator Gain	0–127	Eingangslautstärke für den Saturator-Effekt
Saturator Drive	0–127	Stärke der Verzerrung
Saturator Level	0–127	Ausgangslautstärke des Saturator-Effektes
Comp Depth	0–127	Stärke der Kompression
Comp Level	0–127	Ausgangslautstärke des Compressors
EQ Higain	-12–+6 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der hohen Frequenzen

SUPER FILTER

Dieses ist eine Filter mit hoher Flankensteilheit.

Parameter	Wert	Beschreibung
Type	LPF, BPF, HPF, NOTCH	Filter-Typ OFF: Das Filter ist ausgeschaltet LPF: Filter für hohe Frequenzen HPF: Filter für tiefe Frequenzen NOTCH: Filter für die Frequenzen ausserhalb des Bereiches der Cutoff-Frequenz
Cutoff	0–127	Bestimmt die Cutoff-Frequenz
Resonance	0–127	Bestimmt die Stärke des Resonanz-Effektes
Modulation Switch	OFF, ON	Ein/Aus-Schalter für die zyklische Modulation
Rate	0–127	Modulations-Geschwindigkeit
Depth	0–127	Modulations-Stärke

FILTER+DRIVE

Dieses ist ein Low-Pass Filter mit Overdrive-Effekt.

Parameter	Wert	Beschreibung
Cutoff	0–127	Bestimmt die Cutoff-Frequenz
Resonance	0–127	Bestimmt die Stärke des Resonanz-Effektes
Drive	0–127	Stärke der Verzerrung

AUTO WAH

Dieser Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Filter-Frequenz.

Parameter	Wert	Beschreibung
Filter Type	LPF, BPF	Filter-Typ LPF: Filter für tiefe Frequenzen BPF: Enger Frequenzbe-reich
Manual	0–127	Mittel-Frequenz für das Effektsignal
Peak	0–127	Bestimmt die Stärke des Wah-Effektes im Bereich der Mittel-Frequenz Je höher der Wert, desto enger ist der Frequenz-bereich.
Polarity	UP, DOWN	Bestimmt die Richtung der Modulation. UP: Das Filter wird in Richtung höherer Frequenzen verändert. DOWN: Das Filter wird in Richtung tieferer Frequenzen verändert.
Rate	0–127	Modulations-Geschwindigkeit
Depth	0–127	Modulations-Stärke

LO-FI COMPRESS

Dieser Effekt verschlechtert absichtlich die Soundqualität.

Parameter	Wert	Beschreibung
PreFilter	TYPE 1–3	Filtertyp für das Signal vor Durchlaufen des Lo-Fi-Effektes
Lo-Fi	TYPE 1–9	Je höher der Wert, desto "schlechter" die Soundqualität
Post Filter Type	OFF, LPF, HPF	Filter-Typ für das Signal nach Durchlaufen des Lo-Fi-Effektes OFF: Das Filter ist ausgeschaltet LPF: Filter für hohe Frequenzen HPF: Filter für tiefe Frequenzen
Post Filter Cutoff	200–8000 Hz	Basis-Frequenz des Post Filters
Gain Low	-15–+15 dB	Lautstärke der tiefen Frequenzen
Gain High	-15–+15 dB	Lautstärke der tiefen Frequenzen

DISTORTION

Der Distortion erzeugt einen Verzerrer-Effekt.

Parameter	Wert	Beschreibung
Pre HPF	BYPASS, 16–1000 Hz	Bestimmt die Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Eingangssignals gedämpft werden. Bei BYPASS werden keine Frequenzen gefiltert.
Drive	0–127	Stärke der Verzerrung
Tone	0–127	Klangcharakter der Effektsignals

OVERDRIVE

Der Overdrive erzeugt den Effekt einer Übersteuerung ähnlich einem Gitarren-Röhrenverstärker.

Parameter	Wert	Beschreibung
PreHPF	BYPASS, 16–1000 Hz	Bestimmt die Frequenz, ab der die tiefen Frequenzen des Eingangssignals gedämpft werden. Bei BYPASS werden keine Frequenzen gefiltert.
Drive	0–127	Stärke der Verzerrung
Tone	0–127	Klangcharakter der Effektsignals

ISOLATOR

Dieses ist ein Equalizer, welcher das Filtern einzelner Frequenzbereiche ermöglicht.

Parameter	Wert	Beschreibung
Boost/Cut Low	-64–+63	Verstärkung/ Abschwächung der tiefen Frequenzen. Bei [-64] ist kein Sound mehr hörbar. [0] ist die neutrale Einstellung.
Boost/Cut Mid	-64–+63	Verstärkung/Abschwä-chung der mittleren Frequenzen. Bei [-64] ist kein Sound mehr hörbar. [0] ist die neutrale Einstellung.
Boost/Cut High	-64–+63	Verstärkung/Abschwä-chung der hohen Frequenzen. Bei [-64] ist kein Sound mehr hörbar. [0] ist die neutrale Einstellung.

RING MODULATOR

Der Ring Modulator erzeugt einen metallisch klingenden Sound. Die Modulations-Frequenz kann auch in Abhängigkeit von der Lautstärke des Eingangssignals verändert werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
Mode	RING MOD, ENV OSC	RING MOD: Modulation des Eingangssignals ENV OSC: Modulation abhängig von der Lautstärke des Eingangssignals
Frequency	0–127	Frequenzbereich der Modulation
Sensitivity	0–127	Stärke des Modulationseffektes
Polarity	UP, DOWN	Bestimmt, ob die Frequenz-Modulation in Richtung hohe Frequenzen (UP) oder tiefe Frequenzen (DOWN) geht.

STEP RINGMOD

Dieses ist ein Ring Modulator mit acht Frequenzstufen.

Parameter	Wert	Beschreibung
Mode	RING MOD, ENV OSC	RING MOD: Modulation des Eingangssignals ENV OSC: Modulation abhängig von der Lautstärke des Eingangssignalsl
Freq Modify	-64–63	Erhöhen bzw. Verringern der Frequenz für alle acht Schritte
Freq Step 1–8	0–127	Frequenz der Ring Modulation für jeden der acht Schritte
Attack	0–127	Geschwindigkeit, mit der zwischen den verschiedenen Stufen umgeschaltet wird
Rate	0–127	Geschwindgkeit, mit der die acht Stufen durchlaufen werden

PITCH SHIFT

Dieser Effekt erzeugt ein in der Tonhöhe versetztes Signal.

Parameter	Wert	Beschreibung
Pitch1	-24–+12 Halbtöne	Tonhöhe des Pitch Shift 1-Signals
Pitch2	-24–+12 Halbtöne	Tonhöhe des Pitch Shift 2-Signals
DlyTime	0–1300 msec	Verzögerung des Pitch Shift-Sounds
Feedback	-98–+98 %	Stärke der Rückkopplung des Pitch Shift-Signals. Bei negativen (-)-Einstellungen wird die Phase umgekehrt.
Pitch1 Level	0–127	Lautstärke des Pitch Shift 1-Signals
Pitch2 Level	0–127	Lautstärke des Pitch Shift 2-Signals
Wet Gain Low	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der tiefen Frequenzen innerhalb des Effektsignals
Wet Gain High	-15–+15 dB	Grad der Verstärkung bzw. Dämpfung der hohen Frequenzen innerhalb des Effektsignals

AUTO PAN

Dieser Effekt erzeugt eine zyklische Modulation der Stereo-Position des Signals.

Parameter	Wert	Beschreibung
Rate	0–127	Modulations-Frequenz
Depth	0–127	Stärke des Effektes

Die Master-Effekte (MASTER COMPRESSOR/MASTER EQ)

In diesem Bereich finden Sie einen Stereo Compressor (Limiter) und einen 4-Band-Parametrischen Equalizer, mit denen Sie dem ausgegebenen Sound den "letzten Schliff" geben können.

* MASTER COMP und MASTER EQ wirken auf den Sound, der über die MASTER OUT-Buchsen, die DIGITAL OUT-Buchse und die PHONES-Buchse ausgegeben werden. Diese Effekt stehen nicht für die DIRECT OUT-Buchsen zur Verfügung.

Anwendung des MASTER COMP

- Als Compressor hebt der Master Compressor die Gesamt-Lautheit an und komprimiert sehr laute Signalspitzen. Das Gesamtsignal erhält dadurch eine sehr hohe Dichte und kann sich im Mix sehr gut durchsetzen.
- Als Compressor-Limiter genutzt wird der Aufnahmepegel optimiert, ohne dass das Eingangssignal des Aufnahmegerätes verzerrt. Dieses ist z.B. geeignet, wenn Sie nur einen kleinen Lautsprecher einsetzen.

Anwendung des MASTER EQ

- Mit dem MASTER EQ können Sie vier Frequenzbänder (LOW/MID1/MID2/HIGH: Bässe, Mitten parametrisch und Höhen) getrennt voneinander für das Gesamtsignal anpassen.

Editieren der Master Comp/Master EQ-Einstellungen

1. Drücken Sie den [MASTER COMP]-Taster.

Der [MASTER COMP]-Taster leuchtet.



2. Wählen Sie mit den Tastern [F2] bzw. [F3] oder den Cursor-Tastern den gewünschten Parameter aus.

3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
[F2] (M COMP)-Taster		
Type	COMP 1, COMP 2, HARD COMP, LIMITER	Typ des Compressors * Bei Auswahl einer dieser Voreinstellungen werden die Einzel-Parameter automatisch auf ab Werk definierte Voreinstellungen gesetzt, welche Sie danach anpassen können.
Threshold	-48–0 dB	Lautstärke, ab der die Kompression beginnt
Gain	-24–+24 dB	Ausgangspegel des Compressors
Ratio	1:1, 2:1, 3:1, 4:1, 8:1, ∞:1	Kompressions-Verhältnis
	HINWEIS Bei "Ratio" is "1:1" hat der Master Comp-Effekt keine Wirkung, unabhängig von den anderen Einstellungen. Lediglich die Gain-Einstellung ist wirksam.	
Knee	SOFT, HARD	Bestimmt, ob der Compressor sofort wirkt (HARD) oder langsam beginnt zu wirken (SOFT).
Attack	0.1, 1–100 ms	Zeit, die vom Überschreiten des Threshold-Niveaus bis zum Einsetzen der Kompression vergeht.
Release	10–1000 ms	Zeit, die vom Unterschreiten des Threshold-Niveaus bis zum Ausbleiben der Kompression vergeht.
[F3] (M EQ)-Taster		
TYPE	SHELV (Shelving) PEAK (MID1 und MID2 sind auf "PEAK" voreingestellt)	Typ des Equalizers
Q	0.5–8.0 (nur bei Type="PEAK")	Bandbreite des Frequenzbereichs. Je höher der Wert für „Q", desto enger ist dieser Bereich.
FREQ	20–1k (LOW) 20–16K (MID1, MID2) 1k–16k (HIGH) Hz	Frequenz, bei der die Lautstärke angehoben bzw. abgesenkt wird
GAIN	-12–+12 dB	Stärke der Absenkung bzw. der Anhebung

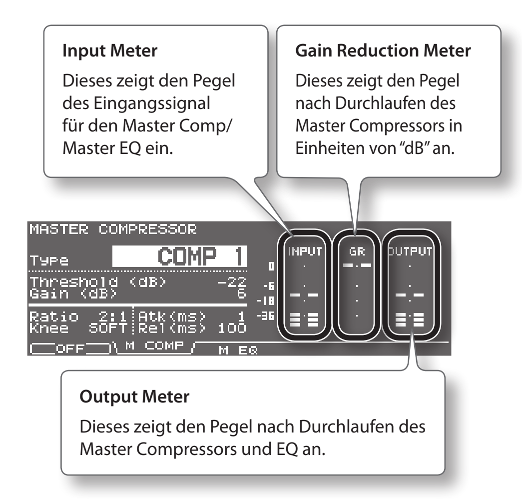
* Achten Sie darauf, dass bei Verändern der Effekte "Compressor" und "Equalizer" der Sound nicht verzerrt.

HINWEIS

Sie können die Master-Effekte so einstellen, dass sie auf alle Kits oder nur auf einzelne Kits wirken (S. 120).

Die Pegelanzeigen im MASTER COMPRESSOR-Display

Im MASTER COMPRESSOR-Display finden Sie die drei folgenden Pegelanzeigen.



Stellen Sie den "Master Compressor Gain" so ein, dass das Signal nicht die 0 dB-Grenze überschreitet, ansonsten ist das Signal verzerrt.

* Das Output Meter zeigt nur den Pegel des Ausgangssignals der MASTER OUT-Buchsen an.

Ein- und Ausschalten des Master Comp/ Master EQ

1. Drücken Sie den [MASTER COMP]-Taster.

Der [MASTER COMP]-Taster leuchtet.

2. Drücken Sie den [F1]-Taster, um die MASTER COMP/EQ-Effekte entweder ein- oder auszuschalten.

Diese Einstellung entspricht denen im "EFFECTS SWITCH"-Display (S. 67).

Kopieren von Effekt-Einstellungen

Sie können die AMBIENCE- und Multieffekt (MFX)-Einstellungen eines Drum-Kits in ein anderen Drum-Kit kopieren. Sie können auch Einstellungen eines Preset Drum-Kits oder eines auf einem USB-Flash-Speicher gesicherten Drum-Kits kopieren. Innerhalb des User-Speichers können Sie die Einstellungen mit "Exchange" zwischen verschiedenen Drum-Kits austauschen.

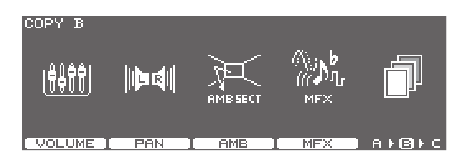
HINWEIS

Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie diese bei Bedarf vorher auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

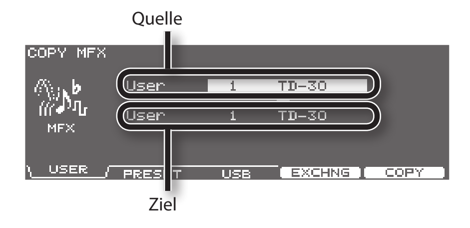
Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F5] (A▶B▶C)-Taster, um das COPY B-Display aufzurufen.



3. Drücken Sie [F3] (AMB) oder [F4] (MFX).

Beispiel: Nach Drücken von [F4] (MFX)



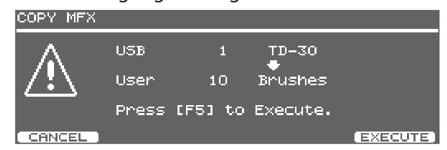
4. Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die gewünschte Kopier-Quelle aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang "Exchange" (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher. Sie können wählen zwischen den TD-30- oder TD-20X Preset-Daten.
[F3] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Daten.

5. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern, [–] [+]-Tastern und dem Drehregler die gewünschten Copysource und Copy-destination-Einstellungen.

6. Drücken Sie den [F4] (EXCHNG) oder [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Wenn Sie bei Schritt 4 [F2 (PRESET)] gedrückt haben, wählen Sie hier “TD-30” oder “TD-20X” aus.

Wenn Sie bei Schritt 4 [F3] (USB) gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

Wenn Sie bei Schritt 4 [F1] (USER) gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] Copy-source und Copy-destination vertauschen.

Drücken Sie den [F5] (COPY)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

- Der Parameter “**SEND LEVEL**” existiert sowohl für die Ambience-Einstellungen (S. 70) als auch für die Multieffekt-Einstellungen (S. 72).
- Die Comp/EQ-Einstellungen einzelner Pads können kopiert werden wie beschrieben unter “Kopieren der Einstellungen eines Instrumentes” (S. 63).

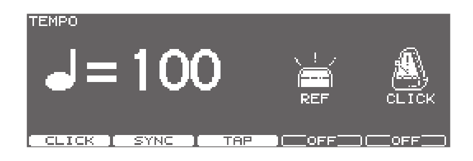
Die Tempo-Einstellung

Sie können Einstellungen für das Tempo und den Click-Sound vornehmen.

Einstellen des Tempos

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

Der [TEMPO]-Taster leuchtet, und das TEMPO-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (CLICK)-Taster	Click-Einstellungen (S. 82).
[F2] (SYNC)-Taster	Synchronisations-Einstellungen (S. 84).
[F3] (TAP)-Taster	Eingabe des Tempos durch Spielen eines Pads bzw. Drücken eines Tasters
[F4]-Taster	Aktivieren der Blink-Funktion des [TEMPO]-Tasters (S. 82).
[F5]-Taster	Ein- bzw. Ausschalten des Click-Sounds (S. 82).

2. Stellen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Tempo ein.

Wert	20–260

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Eingabe des Tempos durch Anschlagen eines Pads (TAP)

Sie können das Tempo durch Anschlagen eines Pads oder Drücken des [PREVIEW]-Tasters mindestens zweimal als 1/4-Note eingeben.

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

Der [TEMPO]-Taster leuchtet, und das TEMPO-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F3] (TAP)-Taster.

Das TAP TEMPO-Display erscheint.



3. Drücken Sie den Cursor [▲]-Taster, um “Tap Switch” auszuwählen.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die Einstellung “ON”.

5. Drücken Sie den Cursor [▼]-Taster, um “Tap Pad“ auszuwählen.

6. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das Pad (oder den [PREVIEW]-Taster) für die Tap Tempo-Funktion aus.

7. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das TEMPO-Display anzuwählen.

8. Schlagen Sie das Pad mindestens zweimal im Abstand einer 1/4-Note an bzw. drücken Sie den [PREVIEW]-Taster mindestens zweimal im Abstand einer 1/4-Note.

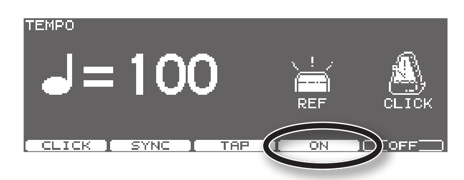
Aktivieren der optischen Metronom-Anzeige

Sie können den [TEMPO]-Taster als optisches Metronom verwenden.

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

Der [TEMPO]-Taster leuchtet, und das TEMPO-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F4]-Taster, um den [TEMPO]-Taster blinken zu lassen (ON) oder auszuschalten (OFF).



3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Einschalten des Click-Sounds

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

Der [TEMPO]-Taster leuchtet, und das TEMPO-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F5]-Taster, um den Click-Sound einzuschalten (ON) bzw. auszuschalten (OFF).



3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.



Alternative: Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

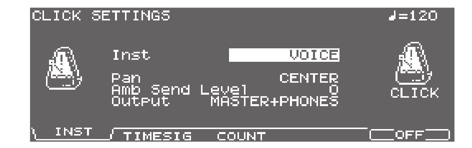
Die Click-Einstellungen (CLICK)

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

Der [TEMPO]-Taster leuchtet, und das TEMPO-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F1] (CLICK)-Taster.

Das CLICK SETTINGS-Display erscheint.



3. Wählen Sie über die [F1]–[F3]-Taster die gewünschte Parametergruppe aus.

4. Wählen Sie mit den Cursor-Taster den gewünschten Parameter aus.

5. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (INST)-Taster		
Inst	VOICE, CLICK, ELECTRONIC, PULSE, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, MARACAS, CABASA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL	Bestimmt den Click-Sound
Pan	L15–CENTER–R15	Stereo-Position des Click-Sounds
Amb Send Level	0–127	Ambience-Anteil des Click-Sounds. **HINWEIS** • Dafür muss Ambience eingeschaltet sein (S. 69). • Wenn die Anzeige “---” zu sehen ist, wird automatisch der Wert “0” gewählt.
Output	MASTER+ PHONES, PHONES ONLY, DIRECT 5, DIRECT 6, DIRECT 5+6, DIRECT 7, DIRECT 8, DIRECT 7+8, MASTER+DIR56, MASTER+DIR78	Ausgangszuweisung des Click-Sounds **HINWEIS** Kurzbefehl: Drücken Sie den [SETUP]-Taster und dann den [F2 (OUTPUT)]-Taster (S. 115).
[F2] (TIMESIG)-Taster		
Time Signature	Zähler: 0–15 Nenner: 2, 4, 8, 16	Wenn der Zähler auf “0” steht, erhält der erste Schlag keinen Akzent.
Interval	1/2 (halbe Note), 3/8 (punktierte 1/4-Note), 1/4 (1/4-Note), 1/8 (1/8-Note), 1/12 (1/8-Triole), 1/16 (1/16-Note	Intervall des Click-Sounds
[F3] (COUNT)-Taster		
Count In Play	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Vorzähler vor dem Playback
Count In Rec	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	Vorzähler vor der Aufnahme
During Play	OFF, ON	Click-Sound während des Pattern-Playbacks (ON) oder nicht (OFF)
During Rec	OFF, ON	Click-Sound während der Pattern-Aufnahme (ON) oder nicht (OFF)

HINWEIS

Die Lautstärke des Click-Sounds wird mit dem GROUP FADER [CLICK]-Fader eingestellt (S. 28).

6. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das TEMPO-Display anzuwählen.

Synchronisieren zu einem externen MIDI-Gerät (SYNC)

Sie können den Sequenzer des TD-30 zu einem externen MIDI-Gerät bzw. MIDI-Sequenzer synchronisieren.

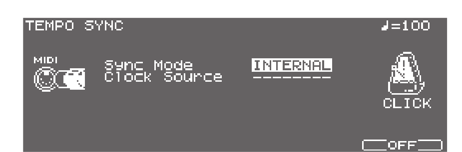
Das Steuergerät wird als “Master“ und das gesteuerte Gerät als “Slave“ bezeichnet.

1. Drücken Sie den [TEMPO]-Taster.

Der [TEMPO]-Taster leuchtet, und das TEMPO-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F2] (SYNC)-Taster.

Das TEMPO SYNC-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Sync Mode	INTERNAL	Das TD-30 verwendet das im Gerät eingestellte Tempo. Dieses ist die Werksvoreinstellung.
	EXTERNAL	Das Tempo des TD-30 Sequenzers wird durch die MIDI-Clock eines externes MIDI-Gerätes bestimmt. Das TD-30 ist hier das “Slave“-Gerät.
	AUTO	Wenn keine Synchronisations-Meldungen empfangen werden, verwendet das TD-30 das im Gerät eingestellte Tempo (entspricht der Einstellung INTERNAL). Wenn das TD-30 Synchronisations-Meldungen empfängt, wird das Tempo zur MIDI-Clock des externes MIDI-Gerätes synchronisiert (entspricht der Einstellung EXTERNAL).
	REMOTE	Das TD-30 empfängt die Transport-Befehle “Start/Pause/Stop“ eines externen MIDIGerätes, verwendet danach aber das im TD-30 eingestellte Tempo.

Parameter	Wert	Beschreibung
Clock Source *	MIDI	Bei der Einstellung “Sync Mode=EXTERNAL” oder “AUTO” wird das Tempo des TD-30 zu den über den MIDI IN-Anschluss empfangenen Tempodaten synchronisiert.
	USB MIDI	Bei der Einstellung “Sync Mode=EXTERNAL” oder “AUTO” wird das Tempo des TD-30 zu den über den USB COMPUTER-Anschluss empfangenen Tempodaten synchronisiert.

* Bei “Sync Mode=INTERNAL” erscheint die Anzeige “---”.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das TEMPO-Display anzuwählen.

Synchronisieren des TD-30 zum Playback eines externen MIDI-Sequenzers

In diesem Fall ist das TD-30 das “Slave“-Gerät.

1. Verbinden Sie MIDI OUT des externen Sequenzers mit MIDI IN des TD-30 (S. 141).

2. Stellen Sie den Sync Mode auf “EXTERNAL”.

3. Bestimmen Sie, über welchen Anschluss die Synchronisationsdaten empfangen werden sollen (MIDI IN oder USB).

4. Starten Sie das Playback des externen Sequenzers.

Der Sequenzer des TD-30 wird parallel gestartet und dessen Tempo synchronisiert.

Der Song Player

Mithilfe des Song Players können Sie Audiodaten (WAV, MP3) direkt von einem am TD-30 angeschlossenen USB Flash-Speicher abspielen.



Audiodaten, die abgespielt werden können

MP3	
Sampling-Frequenz	44,1 kHz
Bit Rate	64 kbps–320 kbps
WAV	
Sampling-Frequenz	44,1 kHz
Bit Rate	8, 16, 24-bit

Sichern der Daten auf einem USB Flash-Speicher

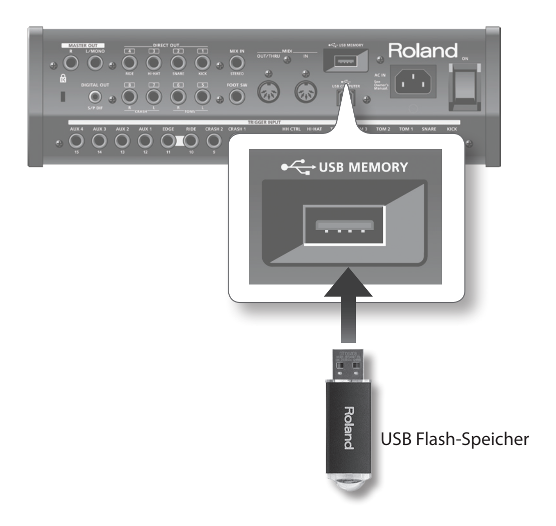
Sichern Sie die Audiodaten immer im Wurzelverzeichnis des USB Flash-Speichers.

* Dateinamen mit mehr als 19 Zeichen bzw. Doppelbyte-Zeichen (wie z.B. Japanisch) werden im Display nicht korrekt angezeigt.
* Das TD-30 kann pro USB-Speicher bis zu 100 Audiodaten verwalten.
* Eine Audiodatei darf nicht größer sein als 2 GB.

Anschließen des USB Flash-Speichers

* Stellen Sie sicher, dass der USB Flash-Speicher fest eingesteckt ist.
* Verwenden Sie vorzugsweise nur die von Roland empfohlenen USB Flash-Speicher.

1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher am USB MEMORY-Anschluss an.



Abspielen einer Audiodatei

Die Audiodaten werden direkt vom USB Flash-Speicher abgespielt.

* Während des Audio-Playbacks können keine internen Patterns abgespielt werden.

HINWEIS

Sie können das Audio-Playback auch über einen Fußschalter bzw. durch Anschlagen eines Pads starten (S. 117).

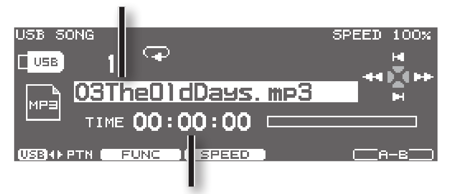
1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

2. Drücken Sie den [USB/PTN]-Taster.

Der [USB/PTN]-Taster leuchtet.

3. Drücken Sie den [F1] (USB◀▶PTN)-Taster, um das USB SONG-Display aufzurufen.

Name der Audiodatei



Aktuelle Abspiel-Position

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Audiodatei aus.

5. Drücken Sie den [PLAY]-Taster, um das Playback zu starten.

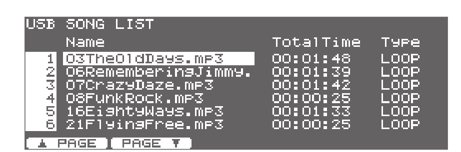
Der [PLAY]-Taster leuchtet.

Taster	Beschreibung
[STOP]-Taster	**Stoppt das Playback.** **Wenn Sie erneut den [PLAY]-Taster drücken, wird das Playback ab der STOP-Position fortgesetzt.**
Cursor [▲]-Taster	**Wählt den Anfang der Audiodatei an.**
Cursor [▼]-Taster	**Wählt ds Ende der Audiodatei an.**
Cursor [◀]-Taster	**Setzt die Song-Position zurück.**
Cursor [▶]-Taster	**Setzt die Song-Position vor.**

Auswahl einer Audiodatei aus einer Liste (LIST)

1. Wählen Sie das USB SONG-Display, halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [F1] (LIST)-Taster.

Das USB SONG LIST-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (▲ PAGE)-Taster	Ruft die vorherige Seite der Liste auf.
[F2] (PAGE ▼)-Taster	Ruft die nachfolgende Seite der Liste auf.

2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern, dem Drehregler oder den Cursor [▲] [▼]-Tastern die gewünschte Audiodatei aus.

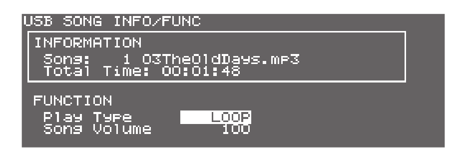
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das USB SONG-Display anzuwählen.

Playback Einstellungen (FUNC)

Sie können bestimmen, wie die Audiodatei abgespielt werden soll und dessen Lautstärke einstellen.

1. Wählen Sie das USB SONG-Display (S. 86), und drücken Sie den [F2] (FUNC)-Taster.

Das USB SONG INFO/FUNC-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern den gewünschten Parameter aus.

3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehreglerdie gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Play Type	ONESHOT	Der gewählte Song wird nur einmal abgespielt. Das Symbol erscheint oben im USB SONG-Display.
	LOOP	Der gewählte Song wird wiederholt abgespielt. Mit dem [STOP]-Taster kann das Playback gestoppt werden. Das Symbol erscheint oben im USB SONG-Display.
Song Volume	0–127	Bestimmt die Lautstärke der Audiodatei.

4. Drücken Sie den [USB/PTN]-Taster, um wieder das USB SONG-Display anzuwählen.

Verändern der Abspiel-Geschwindigkeit (SPEED)

Sie können die Abspiel-Geschwindigkeit der Audiodatei verlangsamen bzw. beschleunigen.

1. Wählen Sie das USB SONG-Display (S. 86), und drücken Sie den [F3] (SPEED)-Taster.



2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehreglerdie gewünschte Einstellung.

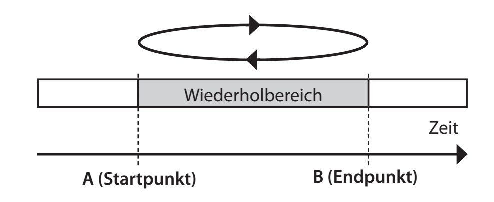
Parameter	Wert	Beschreibung
Speed	50–150 %	Bestimmt die Geschwindigkeit in Relation zum Originaltempo (100%). Um wieder das Originaltempo zu erreichen, drücken Sie [F5] (100%).

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster.

* Es ist möglich, das bei Ändern dieser Einstellungen die Audioqualität verringert wird.

Wiederholtes Abspielen eines Abschnitts (A-B)

Sie können einen Abschnitt bestimmen, der wiederholt abgespielt wird (AB Repeat).



1. Starten Sie das Playback der Audiodatei (S. 86).

2. Drücken Sie an der Position, wo der Startpunkt (A) eingegeben werden soll, den [F5] (A-B)-Taster.

3. Drücken Sie an der Position, wo der Endpunkt (B) eingegeben werden soll, erneut den [F5] (A-B)-Taster.

Das Symbol erscheint im USB SONG-Display.

Um die "AB Repeat"-Funktion wieder auszuschalten, drücken Sie erneut den [F5] (A-B)-Taster.

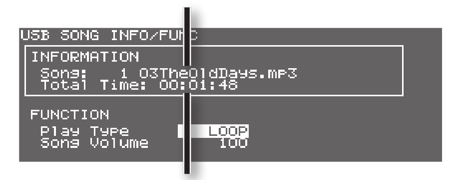
Informationen zur Audiodatei

Sie können im Display Informationen zur gewählten Audiodatei abrufen.

1. Wählen Sie das USB SONG-Display (S. 86), und drücken Sie den [F2] (FUNC)-Taster.

Das USB SONG INFO/FUNC-Display erscheint, in dem Sie verschiedene Informationen zur Audiodatei sehen können.

Name der Audiodatei



Länge der Audiodatei

2. Drücken Sie den [USB/PTN], um wieder das USB SONG-Display anzuwählen.

Der Pattern-Sequenzer

Der Sequenzer des TD-30 besitzt 6 Parts.

Die Spieldaten der Pads werden auf dem Drum Kit-Part aufgezeichnet.

Zusätzlich stehen ein Melodie-Part, ein Bass-Part, zwei Backing-Parts und ein Percussion-Part zur Verfügung.

Die Spieldaten dieser sechs Parts werden in einem Pattern aufgenommen.

Preset-Patterns (Pattern 1–100)

Die Preset-Patterns sind fest voreingestellte Patterns, die Sie z. B. zum Üben verwenden können.

HINWEIS

Da die Patterns im Preset- Bereich selbst nicht verändert werden können, müssen Sie ein Preset-Pattern vorher in den User-Bereich kopieren (S. 102), wenn Sie es ändern bzw. in diesem Pattern neue Spieldaten hinzufügen möchten.

User-Patterns (Pattern 101–200)

In diese Patterns können Sie eigene Spieldaten über die Pads oder über MIDI aufzeichnen (Realtime Recording; (S. 99). Alle Aufnahmen bzw. Änderungen in einem User-Pattern werden automatisch gesichert.

Steuerung des Sequenzers





Taster	Beschreibung
[USB/PTN]-Taster	Auswahl eines Patterns. Dieses ist das Basis-Display des Sequenzers.
[STOP]-Taster	Stoppt das Playback des Patterns. Im Stop-Zustand wird durch Drücken des STOP-Tasters der Anfang des Patterns ausgewählt.
[PLAY]-Taster	Startet das Playback des Patterns
[SHIFT]-Taster + [PLAY]-Taster	Aktiviert die Aufnahme-Bereitschaft
[TEMPO]-Taster	Stellt das Tempo ein (S. 81)
Cursor [▲]-Taster	Im Stop-Zustand wird der Anfang des Patterns ausgewählt.
Cursor [◀]-Taster	Im Stop-Zustand wird der vorherige Takt des Patterns ausgewählt.
Cursor [▶]-Taster	Im Stop-Zustand wird der nachfolgende Takt des Patterns ausgewählt.
Cursor [▼]-Taster	Im Stop-Zustand wird das Ende des Patterns ausgewählt.

* Die [CURSOR]-Taster können während des laufenden Playbacks nicht verwendet werden.

Auswahl eines Patterns

1. Drücken Sie den [USB/PTN]-Taster.

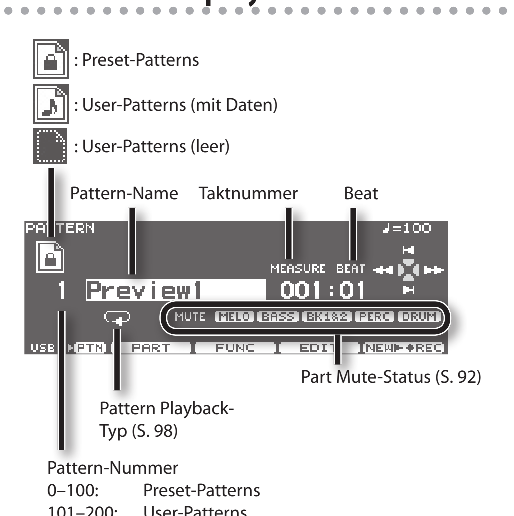
Der [USB/PTN]-Taster leuchtet.

2. Drücken Sie den [F1] (USB◀▶PTN)-Taster, um das PATTERN-Display aufzurufen.



3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Pattern aus.

Das PATTERN-Display



Taster	Beschreibung
[F2] (PART)-Taster	Einstellungen der einzelnen Parts des Patterns
[F3] (FUNC)-Taster	Einstellungen eines User-Patterns bzw. Prüfen der Einstellungen eines Preset-Patterns (S. 97)
[F4] (EDIT)-Taster	Editieren eines User-Patterns bzw. Kopieren eines Preset-Pattern in den User-Bereich (S. 102)
[F5] (◆REC)-Taster	Aktivieren der Aufnahmebereitschaft

HINWEIS

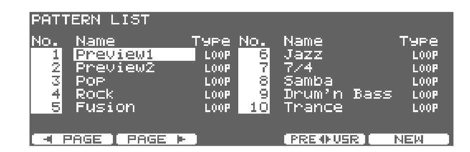
Nach Auswahl eines Preset-Patterns und Drücken des [F5] (NEW▶◆REC)-Tasters wird die Aufnahmebereitschaft aktiviert und das leere User-Pattern mit der niedrigsten Nummer aufgerufen.

Auswahl eines Patterns aus einer Liste

Sie können Patterns auch aus einer Liste auswählen.

1. Wählen Sie das PATTERN-Display, halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [F1] (USB◀▶PTN)-Taster.

Das PATTERN LIST-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (◀PAGE)-Taster	Die vorherige Seite der Liste erscheint.
[F2] (PAGE▶)-Taster	Die nachfolgende Seite der Liste erscheint.
[F4] (PRE◀▶USR)-Taster	Schaltet um zwischen Preset-Patterns und User-Patterns.
[F5] (NEW)-Taster	Das leere User-Pattern mit der niedrigsten Speichernummer wird aufgerufen.

2. Wählen Sie mit dem Drehregler, den [–] [+]-Tastern oder den Cursor-Tastern das gewünschte Pattern aus.

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN-Display anzuwählen.

Abspielen eines Patterns

* Während des Pattern-Playbacks können keine Audiodaten abgespielt werden.

1. Wählen Sie das gewünschte Pattern aus (S. 90).

2. Drücken Sie den [PLAY]-Taster.

Der [PLAY]-Taster leuchtet, und das Pattern-Playback ist gestartet.



3. Drücken Sie den [STOP]-Taster, um das Pattern-Playback zu stoppen.

Der [PLAY]-Taster erlischt, und der Anfang des erreichten Taktes wird angewählt.

4. Drücken Sie erneut den [STOP]-Taster, um den Beginn des Patterns anzuwählen.

HINWEIS

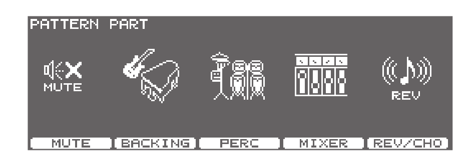
Lesen Sie zu diesem Thema auch den Abschnitt "Die Tempo-Einstellung" (S. 81).

Einstellungen für einzelne Parts (PART)

Sie können die Einstellungen der einzelnen Parts eines User-Patterns im PATTERN PART-Display verändern.

1. Wählen Sie das PATTERN-Display (S. 90), und drücken Sie den [F2] (PART)-Taster.

Das PATTERN PART-Display erscheint.



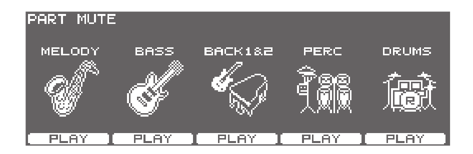
Taster	Beschreibung
[F1] (MUTE)-Taster	Schaltet einen Part stumm
[F2] (BACKING)-Taster	Einstellungen der Backing-Parts (S. 92)
[F3] (PERC)-Taster	Einstellungen des Percussion-Parts (S. 93)
[F4] (MIXER)-Taster	Einstellen der Lautstärke und des Panoramas für jeden Part (S. 96)
[F5] (REV/CHO)-Taster	Einstellen der Reverb/Chorus-Parameter der Backing-Parts (S. 96)

* Wenn ein Preset-Pattern ausgewählt ist, steht nur die Option [F1 (MUTE)] zur Verfügung. Die anderen Editier-Symbole sind mit "🔒" gekennzeichnet (= nicht veränderbar).

Stummschalten eines Parts (MUTE)

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F1] (MUTE)-Taster.

Das PART MUTE-Display erscheint.



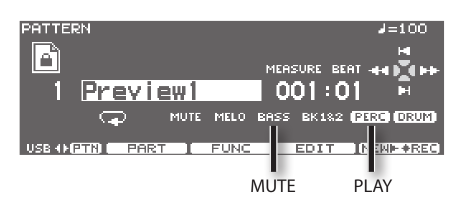
2. Schalten Sie die gewünschten Parts mit [F1]–[F5] stumm bzw. wieder ein.

Taster	Beschreibung
[F1]-Taster	Melodie-Part
[F2]-Taster	Bass-Part
[F3]-Taster	Backing 1-Part + Backing 2-Part
[F4]-Taster	Percussion-Part
[F5]-Taster	Drum-Part

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN PART-Display anzuwählen.

HINWEIS

Der Part-Mute-Status kann im "PATTERN"-Display abgelesen werden.



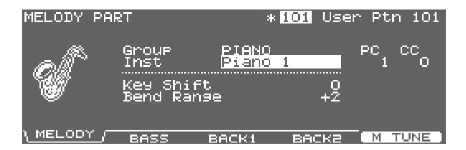
Display	Beschreibung
MELO	Melody-Part
BASS	Bass-Part
BK1&2	Backing-Part
PERC	Percussion-Part
DRUM	Drum-Part

Einstellungen für die Instrumente der Backing-Parts (BACKING)

In diesem Menü können Sie die Sounds für die Parts "Melody", "Bass" sowie "Backing 1" und "Backing 2" auswählen sowie die Tonhöhe (in Halbtonschritten) einstellen.

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F2] (BACKING)-Taster.

Eines der Part-Displays erscheint.



2. Wählen Sie mit [F1]–[F4] den gewünschten Part aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (MELODY)-Taster	Melodie-Part
[F2] (BASS)-Taster	Bass-Part
[F3] (BACK1)-Taster	Backing 1-Part
[F4] (BACK2)-Taster	Backing 2-Part

3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Inst	Part Instrument	
Key Shift	-24–0–+24	Bestimmt den Versatz der Tonhöhe (in Halbton-schritten)
Bend Range	0–+24	Bestimmt die maximale Veränderung der Tonhöhe bei Empfang von Pitch-Bend-Meldungen

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN PART-Display anzuwählen.

Einstellen der Gesamtstimmung der Backing Parts (Master Tuning)

Hier können Sie die Gesamtstimmung aller Instrumenten-Parts (Melodie, Bass, Backing 1, und Backing 2) einstellen.

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F2] (BACKING)-Taster.

2. Drücken Sie den [F5] (M TUNE)-Taster.

Das MASTER TUNE-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Gesamtstimmung.

Parameter	Wert
Master Tune	415.3–466.2 Hz

Mit [F5 (440 Hz)] können Sie die Standard-Einstellung “440.0 Hz“ direkt anwählen.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster zweimal, um wieder das PATTERN PART-Display.

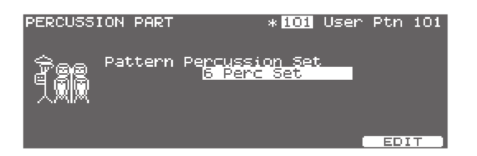
Einstellungen für den Percussion-Part (PERC)

Eine Gruppe von Percussion-Sounds wird als “Percussion-Set” bezeichnet. Jedes einzelne Percussion-Instrument innerhalb eines Percussion-Set besitzt eine individuelle Notennummer, so dass auch mehrere Percussion-Instrumente gleichzeitig gespielt werden können.

Auswahl eines Percussion-Sets

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F3] (PERC)-Taster.

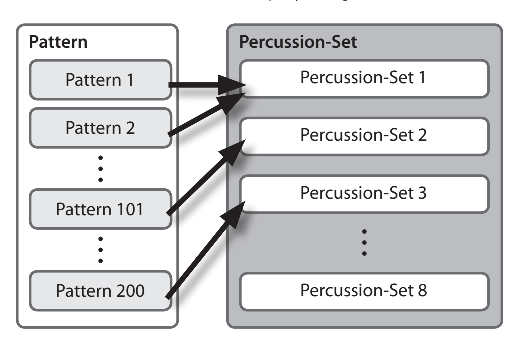
Das PERCUSSION PART-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Percussion-Set aus.

Die Percussion-Sets

Das TD-30 besitzt acht Percussion-Sets, die “PERCUSSION PART”-Display ausgewählt werden.



Wenn Sie in einem Percussion-Set die Sounds wechseln, wirkt sich dieses dieses auch auf die Patterns aus, die das entsprechende Percussion-Set ansteuern.

HINWEIS

Die Preset-Patterns verwenden die Percussion-Sets 1–5. Wenn Sie die Einstellungen eines dieser Percussion-Sets verändern möchten, kopieren Sie das gewünschte Percussion-Set zunächst auf einen der Speicherplätze “6” und folgende, und arbeiten Sie dann mit der Kopie.

Percussion-Set-Einstellungen

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F5] (EDIT)-Taster.

Das Percussion-Set EDIT-Display erscheint.



2. Nehmen Sie die gewünschten Einstellungen vor.

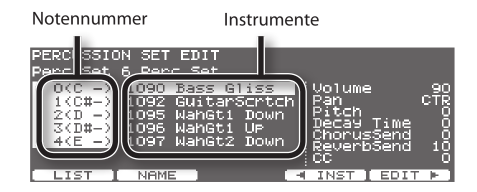
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PERCUSSION PART-Display anzuwählen.

Auswahl eines Percussion-Sounds

Sie können für jede Notennummer ein individuelles Percussion-Instrument auswählen.

1. Wählen Sie das Percussion-Set EDIT-Display, und drücken Sie den [F4] (◀INST)-Taster.

2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern die gewünschte Notennummer aus.



3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler den gewünschten Sound aus.

HINWEIS

Durch Drücken des [PREVIEW]-Tasters können Sie den Sound vorhören.

Auswahl des Percussion-Instrumentes aus einer Liste (LIST)

1. Wählen Sie das Percussion-Set EDIT-Display, und drücken Sie den [F4] (◀INST)-Taster.

2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern die gewünschte Notennummer aus.

3. Drücken Sie den [F1] (LIST)-Taster.

Das Percussion-Set INST LIST-Display erscheint.



Taster	Beschreibung
[F1] (◀PAGE)-Taster	Die vorherige Seite der Liste erscheint.
[F2] (PAGE▶)-Taster	Die nachfolgende Seite der Liste erscheint.
[F5] (OFF)-Taster	Wählt den Sound OFF aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern, dem Drehregler oder den Cursor-Tastern den gewünschten Percussion-Sound aus.

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Percussion-Set EDIT-Display anzuwählen.

Einstellungen für die Percussion-Instrumente (EDIT)

Sie können für jedes Percussion-Instrument die folgenden Parameter individuell einstellen.

1. Wählen Sie das Percussion-Set EDIT-Display, und drücken Sie den [F5] (EDIT▶)-Taster.

2. Wählen Sie mit den Cursor-Taster den gewünschten Parameter aus.

3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Volume	0–127	Lautstärke
Pan	L15–CTR–R15	Stereo-Position
Pitch	-480–+480	Tonhöhe
Decay Time	-31–+31	Abklingzeit
Cho Send Level	0–127	Anteil des Chorus-Effektes
Rev Send Level	0–127	Anteil des Reverb-Effektes
CC	0–127	Hier können Sie den Klang eines Instruments einstellen, das unterschiedliche Klangfarben wie eine Snare (Anschlagposition) oder Hi-hat (Pedal-Stellung) hat.

Benennen eines Percussion-Sets (NAME)

Sie können ein Percussion-Set mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. Wählen Sie das Percussion-Set EDIT-Display (S. 94), und drücken Sie den [F2] (NAME)-Taster.

Das Percussion-Set NAME-Display erscheint.



2. Geben Sie den gewünschten Namen ein.

Siehe "Eingabe eines Namens" (S. 29).

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das Percussion-Set EDIT-Display anzuwählen.

Kopieren eines Percussion-Sets

Sie können ein Percussion-Set aus dem Preset-Speicher oder von einem USB Flash-Speicher in den User-Speicher kopieren. Innerhalb des User-Speichers können Sie die Reihenfolge der Percussion-Sets neu arrangieren.

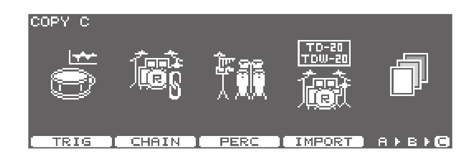
HINWEIS

Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie wichtige Daten vorher mithilfe der Backup-Funktion auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

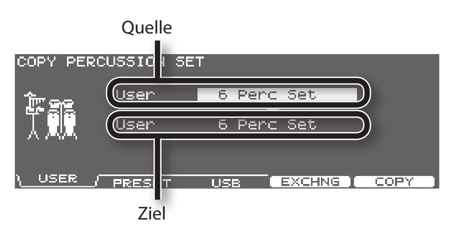
1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F5] (A▶B▶C)-Taster zweimal, um das "COPY C"-Display aufzurufen.



3. Drücken Sie den [F3] (PERC)-Taster.



4. Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die gewünschte Kopier-Quelle aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang "Exchange" (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher
[F3] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher. gesicherten Daten.

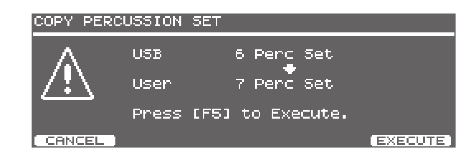
5. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern, Cursor-Tastern und dem Drehregler die gewünschten Copysource- und Copy-destination-Einstellungen.

Wenn Sie bei Schritt 4 [F3 (USB)] gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

6. Drücken Sie den [F4] (EXCHNG) oder [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

(Beispiel: Kopieren von einem USB Flash-Speicher)



Wenn Sie bei Schritt 3 [F1] (USER) gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] Copy-source und Copy-destination vertauschen.

Drücken Sie den [F5] (COPY)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

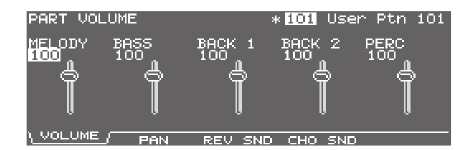
Einstellen der Lautstärke und des Panoramas eines Parts (MIXER)

HINWEIS

- Der Drum-Part kann hier nicht eingestellt werden. Dafür müssen Sie das MIXER-Display (S. 65) auswählen.

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F4] (MIXER)-Taster.

Das PART VOLUME-, PART PAN-, PART REVERB SEND LEVEL- oder PART CHORUS SEND LEVEL-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den [F1]–[F4]-Tastern den gewünschten Bereich aus.

3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern den gewünschten Part aus.

4. Wählen Sie mit dem Drehregler, den [–] [+]-Tastern oder den Cursor [▲] [▼]-Tastern die gewünschte Einstellung.

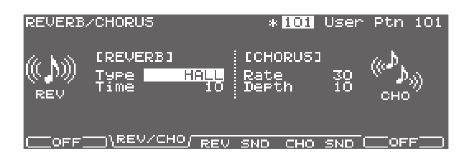
Parameter	Wert	Beschreibung
[F1] (VOLUME)-Taster		
PART VOLUME	0–127	Lautstärke eines Parts
[F2] (PAN)-Taster		
PART PAN	L15–CTR–R15	Stereo-Position eines Parts
[F3] (REV SND)-Taster		
PART REVERB SEND	0–127	Reverb-Lautstärke eines Parts
[F4] (CHO SND)-Taster		
PART CHORUS SEND	0–127	Chorus-Lautstärke eines Parts

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN PART-Display anzuwählen.

Die Reverb/Chorus-Einstellungen der Backing Parts (REV/CHO)

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F5] (REV/CHO)-Taster.

Das REVERB/CHORUS-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den [F2]–[F4]-Tastern den gewünschten Bereich aus.

3. Wählen Sie mit den Cursor-Tastern den gewünschten Parameter aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
[F2] (REV/CHO)-Taster		
REVERB		
Type	AMBIENCE, ROOM, HALL, PLATE	Reverb-Typ
Time	0–127	Hallzeit
CHORUS		
Rate	1–64	Modulations-Geschwindigkeit
Depth	1–64	Modulations-Stärke
[F3] (REV SND)-Taster		
PART REVERB SEND	0–127	Reverb-Lautstärke eines Parts
[F4] (CHO SND)-Taster		
PART CHORUS SEND	0–127	Chorus-Lautstärke eines Parts

5. Drücken Sie den [F1] und/oder den [F5]-Taster, um den Reverb/Chorus ein- bzw. auszuschalten.

Taster	Beschreibung
[F1]-Taster	Reverb ein/aus
[F5]-Taster	Chorus ein/aus

6. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN PART-Display anzuwählen.

Die User Pattern-Einstellungen (FUNC)

Sie können verschiedene Einstellungen für die User-Patterns vornehmen.

Wenn ein Preset-Pattern ausgewählt ist, können keine Einstellungen verändert werden. Die Editier-Symbole sind dann mit " " gekennzeichnet (= nicht veränderbar).

Einstellen der Taktanzahl, der Taktart und des Tempos (SETUP)

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F3] (FUNC)-Taster.

2. Drücken Sie den [F1] (SETUP)-Taster.

Das PATTERN SETUP-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den Cursor-Taster den gewünschten Parameter aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Pattern Length	1–999	Anzahl der Takte
Time Signature	Zähler: 1–15 Nenner: 2, 4, 8, 16	Beat * Die Taktart kann nur für noch leere Patterns eingestellt werden. Die Werte "1/8" und "1/16-3/16" können nicht ausgewählt werden.
Tempo	20–260	Tempo

Einstellen der Abspiel-Methode (TYPE)

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F3] (FUNC)-Taster.

2. Drücken Sie den [F2] (TYPE)-Taster.

Das PATTERN TYPE-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern den gewünschten Parameter aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Play Type *	Bestimmt, wie das Pattern abgespielt wird	
	LOOP	Das Pattern wird wiederholt von Anfang bis Ende abgespielt. Mit [STOP] können Sie das Playback stoppen.
	ONE SHOT	Das Pattern wird nur einmal von Anfang bis Ende abgespielt. Diese Einstellung ist ideal für die Anwendung der "Pad Pattern Play"-Funktion (S. 60): Bei Anschlagen eines Pads wird das entsprechende Pattern einmal von Anfang bis Ende abgespielt.
	TAP	Wenn die "Pad Pattern Play"-Funktion eingeschaltet ist (S. 60), werden die einzelnen Schritte innerhalb des Patterns aufeinander folgend bei Anschlagen des Pads gespielt (pro Schlag ein Event bzw. eine Note). Sie können damit z. B. einen Basslauf mit der Kickdrum spielen. Sie können dafür auch den Taster [PLAY] verwenden. Mit "Tap Reset Time" können Sie bestimmen, nach welcher Zeitspanne automatisch wieder der Anfang des Patterns angewählt wird, wenn in dieser Zeit kein Pad angeschlagen wurde. **HINWEIS** Wenn Sie für den TAP-Playback-Einsatz ein Pattern in Echtzeit aufnehmen (S. 99), stellen Sie vorher die Quantisierung ein (S. 100).
Play Type	MVC	Sie können bei aktivierter VISUAL CONTROL-Funktion (S. 146) die Bilddaten eines externen VISUAL CONTROL-Gerätes die Bildfolge durch Anschlagen des Pads bzw. Drücken des [PLAY]-Tasters umschalten.
Tap Reset Time	OFF, 0.2–4.0 sec	Für die Einstellungen TAP und MVC können Sie bestimmen, nach welcher Zeitspanne automatisch wieder der Anfang des Patterns angewählt wird, wenn in dieser Zeit kein Pad angeschlagen wurde. Bei "OFF" ist diese Funktion ausgeschaltet.
Quick Play	OFF, ON	Wenn die Quick-Play-Funktion aktiviert ist (ON), wird das Pattern immer ab der ersten Note im Pattern abgespielt, und eventuell vorher mit aufgenommene Pausen werden ignoriert.

* Wenn ein leeres Pattern ausgewählt ist, kann "Play Type" nicht auf "TAP" oder "MVC" gestellt werden.

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN-Display anzuwählen.

HINWEIS

Sie können die Gesamt-Lautstärke des Patterns durch die Anschlagstärke des Pads beeinflussen (Pad Pattern Velocity - siehe S. 60).

Benennen eines Patterns (NAME)

Sie können ein Pattern mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. Wählen Sie das PATTERN PART-Display (S. 91), und drücken Sie den [F3] (FUNC)-Taster.

2. Drücken Sie den [F5] (NAME)-Taster.

Das PATTERN NAME-Display erscheint.



3. Verändern Sie den Namen.

Siehe “Eingabe eines Namens” (S. 29).

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN-Display anzuwählen.

Aufnahme eines Patterns

Sie können die Spieldaten der Pads und/oder eines externen MIDI-Keyboards in Echtzeit aufnehmen (Realtime Recording).

Auch das Hi-hat-Kontroll-Pedal-Spiel und das Positional Sensing werden aufgezeichnet.

* Sie können rechnerisch maximal 100 User-Patterns aufzeichnen. Abhängig von der Länge der Patterns bzw. der in den Patterns aufgenommenen Datenmenge stehen eventuell weniger als 100 User-Patterns zur Verfügung.

HINWEIS

- Durch das Betätigen des Hi-hat Control Pedals und das Erzeugen des Positional Sensing wird ein große Menge von Kontroll-Daten erzeugt.
- Sie können die Belegung des internen Speichers prüfen. Siehe “Anzeigen allgemeiner Informationen (INFO)” (S. 125).

(1) Auswahl des Aufnahme-Patterns

1. Wählen Sie das PATTERN-Display aus (S. 90).



2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Pattern aus.

(2) Einstellen der Taktart, der Anzahl der Takte und des Tempos

Siehe “Einstellen der Taktanzahl, der Taktart und des Tempos (SETUP)” (S. 97).

HINWEIS

- Wenn der “REC Mode” (S. 100) auf “Replace“ gestellt ist, muss die Pattern-Länge (Pattern Length) nicht eingestellt werden. Die Aufnahme wird solange fortgesetzt, bis Sie diese durch Drücken des [STOP]-Tasters abbrechen. Die Anzahl der aufgenommenen Takte ist dadurch automatisch festgelegt.
- Sie können für die Aufnahme einen Vorzähler einstellen. Siehe “Count In Rec“ unter “Die Click-Einstellungen (CLICK)” (S. 82).

(3) Auswahl der Aufnahme-Methode

1. Wählen Sie das PATTERN-Display (S. 91), und drücken Sie den [F5] (♦REC)-Taster.

Der [PLAY]-Taster leuchtet, und das PATTERN REC STANDBY-Display erscheint.

Das TD-30 ist aufnahmebereit, und der Click-Sound ist zu hören.



HINWEIS

- Wenn alle Pattern-Speicherplätze belegt sind, hat das Drücken des [F5] (NEW)-Tasters keinen Effekt. Löschen Sie zunächst mindestens ein Pattern (S. 104).
- Nach Auswahl eines Preset-Patterns und Drücken des [F5] (NEW▶♦REC)-Tasters wird die Aufnahmebereitschaft aktiviert und das leere User-Pattern mit der niedrigsten Nummer aufgerufen.

2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.

3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Tempo	20–260	Tempo
Quantize	1/8-Note – 1/64 Note, OFF	Mit der "Quantize"-Funktion können Sie eventuelle Ungenauigkeiten Ihres Spiel-Timings während der Aufnahme automatisch korrigieren lassen. Wählen Sie den Notenwert aus, der der kürzesten Note entspricht, die Sie aufzeichnen werden. Bei "OFF" ist die Quantisierung ausgeschaltet. * Wenn Sie ein Pattern später für dasTap-Playback (S. 78) nutzen möchten, sollten Sie im Normalfall eine andere Einstellung als "OFF" wählen.

Parameter	Wert	Beschreibung
Rec Mode	LOOP ALL	Das Pattern wird laufend wiederholt, und alle neu gespielten Daten werden den bisher aufgenommenen Daten hinzugefügt.
	LOOP1–2	Bestimmt die Länge des Wiederhol-Abschnitts (1 oder 2 Takte).
	REPLACE	Das Pattern wird laufend wiederholt, allerdings werden bei jedem Neustart der Aufnahme die vorher aufgenommenen Daten aller Parts gelöscht. Durch Drücken des [STOP]-Tasters kann die Aufnahme beendet werden.
Hit Pad Start	OFF, ON	Bei "ON" wird die Aufnahme durch Anschlagen eines Pads gestartet. Durch Drücken des [F5 (HITPAD)]-Tasters können Sie diese Funktion ein- bzw. ausschalten. Diese Funktion kann nur verwendet werden, wenn der Parameter "Local Control" (S. 142) auf "ON (DRUM)" steht.

(4) Die Aufnahme

1. Drücken Sie den [PLAY]-Taster.

Der [PLAY]-Taster leuchtet konstant, und das "PATTERNRECORDING"-Display erscheint.



2. Spielen Sie auf den Pads bzw. auf dem MIDI-Keyboard.

Die Aufnahme wird gestartet.

3. Um die Aufnahme zu stoppen, drücken Sie den [STOP]-Taster.

Die Anzeigen des [PLAY]-Tasters erlischt.

HINWEIS

Sie können das neu aufgenommene Pattern benennen (S. 99).

Aufzeichnen von Spieldaten eines externen MIDI-Keyboards

Wenn Sie Spieldaten über ein externes MIDI-Keyboard in das TD-30 einspielen möchten, nehmen Sie vor der Aufnahme die folgenden Einstellungen vor.

Auswahl des MIDI-Kanals

Stellen Sie sicher, dass der MIDI-Sendekanal des MIDI-Keyboards mit dem MIDI-Empfangskanal des gewünschten Parts übereinstimmt.

Die ab Werk voreingestellten MIDI-Kanäle sind wie folgt.

Part	MIDI-Kanal
Drum-Kit-Part	CH 10
Percussion-Part	CH 11
Melodie-Part	CH 1
Bass-Part	CH 2
Backing 1-Part	CH 3
Backing 2-Part	CH 4

HINWEIS

- Sie können den MIDI-Kanal über den [SETUP]-Taster verändern. Siehe “Die Einstellungen der MIDI-Kanäle (MIDI CH)” (S. 141).
- Wenn Sie “Local Control” auf “ON (PERC)” stellen, können Sie die Spieldaten für den Percussion-Part über die Pads aufzeichnen.Siehe ”Allgemeine MIDI-Einstellungen (GLOBAL)” (S. 142).

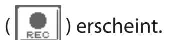
Part-Einstellungen

Lesen Sie dazu den Abschnitt “Einstellungen für einzelne Parts (PART)” (S. 91).

Die Probe-Funktion (Rehearsal)

Sie können bei laufender Aufnahme in den Probe-Status (Rehearsal) umschalten und die Einspielung proben, bevor Sie die Daten aufnehmen.

1. Starten Sie die Aufnahme (S. 99).

Das Aufnahme-Symbol () erscheint.

2. Halten Sie während der laufenden Aufnahme den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [PLAY]-Taster.

Der [PLAY]-Taster blinkt, und das Rehearsal-Symbol (REH) erscheint.

Damit ist der Probe-Status aktiviert, und es werden keine Spieldaten der Pads und des externen MIDI-Keyboards aufgezeichnet.



3. Drücken Sie erneut den [PLAY]-Taster, um dieAufnahme wieder zu aktivieren.

Der [PLAY]-Taster leuchtet.

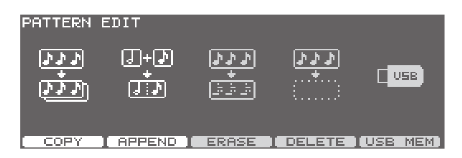
Editieren eines Patterns (EDIT)

Sie können verschiedene Einstellungen eines Preset- bzw. User-Patterns verändern.

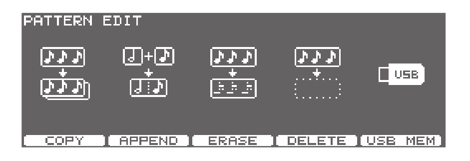
1. Wählen Sie das PATTERN-Display (S. 90), und drücken Sie den [F4] (EDIT)-Taster.

Das PATTERN EDIT-Display erscheint.

PATTERN EDIT-Display (Preset-Pattern)



PATTERN EDIT-Display (User-Pattern)

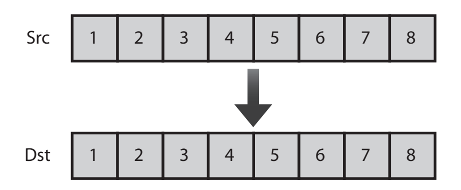


Taster	Beschreibung
[F1] (COPY)-Taster	Kopieren eines Patterns in den User-Bereich. Sie können auch nur bestimmte Parts oder Taktabschnitte kopieren (S. 102).
[F2] (APPEND)-Taster	Verbindet zwei Patterns zu einem Pattern (S. 103)
[F3] (ERASE)-Taster	Entfernt die Daten aus einem Pattern. Sie können auch einen bestimmten Taktabschnitt auswählen (S. 104).
[F4] (DELETE)-Taster	Löscht ein Pattern. Sie können auch einen bestimmten Taktabschnitt auswählen (S. 104).
[F5] (USB MEM)-Taster	Sichert das Pattern auf einen USB Flash-Speicher (S. 105)

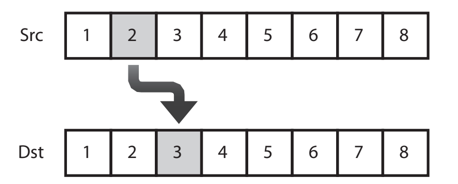
2. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das PATTERN-Display anzuwählen.

Kopieren eines Patterns (COPY)

Sie können ein Preset-Pattern (bzw. ein User-Pattern) in ein User-Pattern kopieren.



Sie können den Abschnitt bzw. den Part für den Kopiervorgang bestimmen. Einstellungen wie "ausgewählter Sound" und "Part-Lautstärke" werden nicht mit kopiert.



1. Wählen Sie das PATTERN EDIT-Display (S. 102), und drücken Sie den [F1] (COPY)-Taster.

Das PATTERN COPY-Display erscheint.

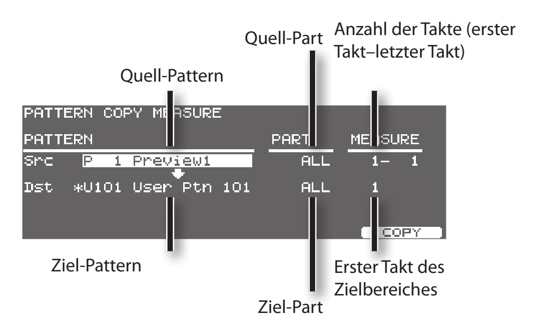


2. Wenn Sie nur einen Teil des Patterns kopieren möchten (z. B. einen Teilabschnitt oder Einstellungen eines Parts), drücken Sie den [F4 (MEASURE)]- Taster.

Das PATTERN COPY MEASURE-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den den [–] [+]-Tastern, den Cursor-Tastern oder dem Drehregler das Pattern, den Part und den Abschnitt (in Takten) aus.



4. Drücken Sie den [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

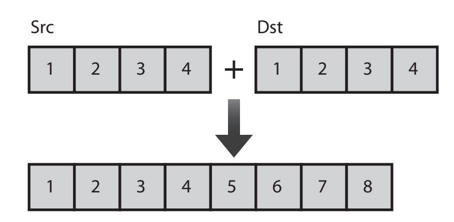
5. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

- Wenn die Anzahl der Takte des Quell- und Ziel-Patterns unterschiedlich sind, bestimmt das Quell-Pattern die entsprechend unterschiedliche Länge des Ziel-Patterns.
- Wenn für den Quell-Part "ALL" ausgewählt wird, ist für den Ziel-Part ebenfalls automatisch "ALL" voreingestellt. Wenn für den Quell-Part eine andere Einstellung als "ALL" ausgewählt ist, kann für den Ziel-Part nicht "ALL" ausgewählt werden.
- Wenn Daten zwischen Drum-Kit-Parts und Percussion-Parts oder Backing-Parts kopiert werden, werden nur Daten für Notennummern kopiert, die den Pads zugewiesen sind. Siehe "Notennummern (Voreinstellungen)" (S. 150).

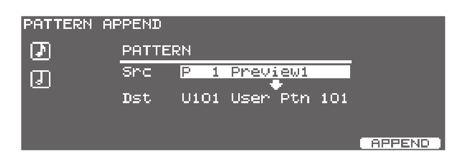
Verbinden von zwei Patterns (APPEND)

Sie können zwei Patterns zu einem Pattern verknüpfen. Der erste Abschnitt (bzw. das vollständige Ziel-Pattern) ist das "Dst"-Pattern (Ziel), der angehängte Teil das "Src"-Pattern (Quelle).



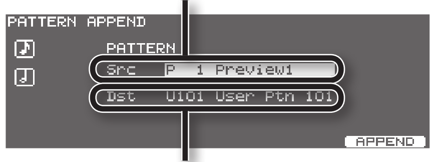
1. Wählen Sie das PATTERN EDIT-Display (S. 102), und drücken Sie den [F2] (APPEND)-Taster.

Das PATTERN APPEND-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern, den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das Pattern aus, das angehängt werden soll.

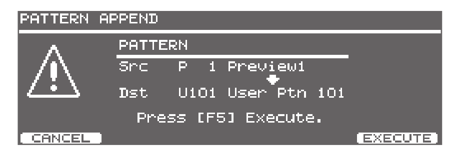




Vorderer Abschnitt des Ziel-Patterns

3. Drücken Sie den [F5] (APPEND)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

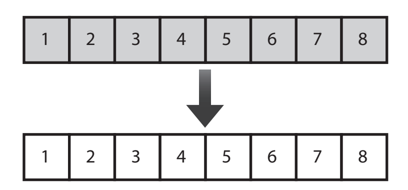


Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

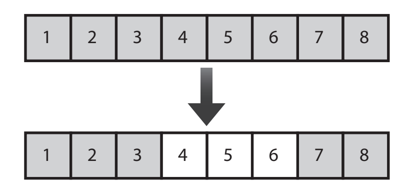
4. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Entfernen von Daten aus einem Pattern (ERASE)

Sie können Spieldaten aus einem Pattern entfernen. Länge und Taktart des Patterns werden dadurch nicht verändert.



Sie können die Daten taktweise entfernen. Dabei entstehen leere Takte.



HINWEIS

Die Länge des Patterns wird nicht verändert.

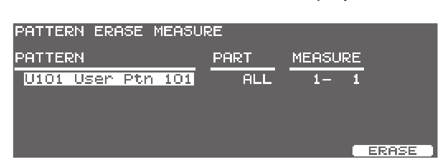
1. Wählen Sie das PATTERN EDIT-Display (S. 102), und drücken Sie den [F3] (ERASE)-Taster.

Das PATTERN ERASE-Display erscheint.

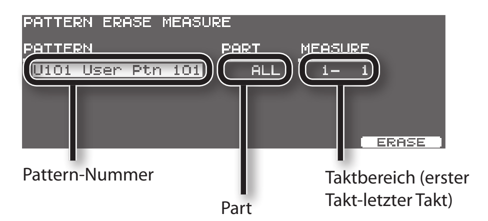


2. Wenn Sie nur in einem Teil des Patterns Daten entfernen möchten, drücken Sie den [F4 (MEASURE)]-Taster.

Das PATTERN ERASE MEASURE-Display erscheint.

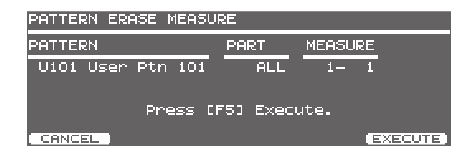


3. Wählen Sie mit den Cursor [◄] [►]-Tastern, den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das Pattern, den Part und den Abschnitt (in Takten) aus.



4. Drücken Sie den [F5] (ERASE)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

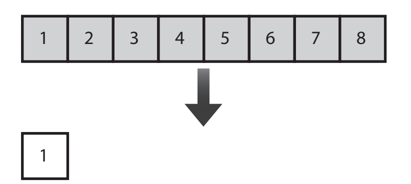


Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

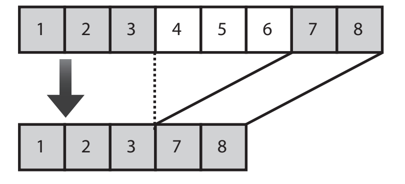
5. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Löschen eines Patterns (DELETE)

Mit diesem Vorgang wird das komplette Pattern gelöscht, inklusive aller Takte und der Taktart-Information.



Sie können auch einen Teilabschnitt des Patterns vollständig löschen. Dabei wird der hintere Teil des Patterns nach vorne verschoben und dadurch die entstandene Lücke geschlossen.



HINWEIS

- Wenn alle Parts ausgewählt werden, wird das gesamte Pattern verkürzt.
- Wenn alle Takte für alle Parts gelöscht werden, wird das Pattern inklusive seiner Taktart-Informationen gelöscht.

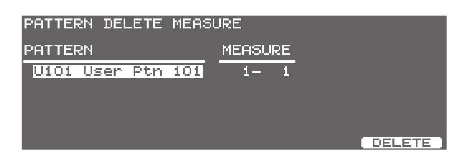
1. **Wählen Sie das PATTERN EDIT-Display (S. 102), und drücken Sie den [F4] (DELETE)-Taster.**

   Das PATTERN DELETE-Display erscheint.

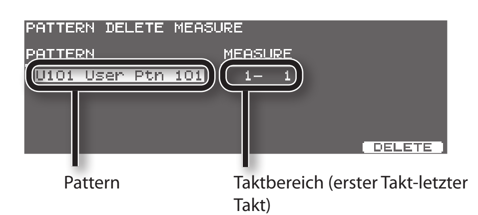


2. **Wenn Sie nur einen Teil des Patterns löschen möchten, drücken Sie den [F4 (MEASURE)]-Taster.**

   Das PATTERN DELETE MEASURE-Display erscheint.

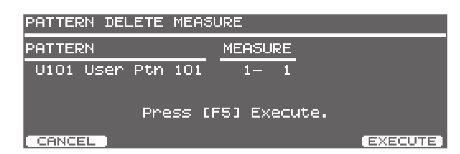


3. **Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern, den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das Pattern und den Abschnitt (in Takten) aus.**



4. **Drücken Sie den [F5] (DELETE)-Taster.**

   Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



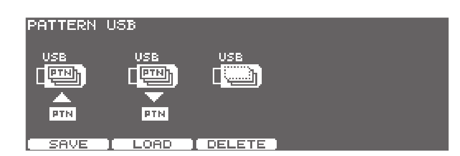
   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

5. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Speichern eines Patterns (USB MEM)

Sie können Patterns auf einem USB Flash-Speicher sichern. User-Patterns können einzeln gesichert und geladen werden.

PATTERN USB-Display



HINWEIS

- Wenn ein Backup auf einem USB Flash-Speicher erstellt wird (S. 109), werden immer alle 100 User-Patterns als Block gesichert. User-Patterns können nicht einzeln gesichert werden.
- Sie können den Status der Speicherbelegung des USB Flash-Speichers abrufen (S. 113).

Sichern von Patterns auf einem USB Flash-Speicher (SAVE)

Sie können bis zu 999 User-Patterns auf dem USB Flash-Speicher sichern.

1. **Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).**

2. **Wählen Sie das PATTERN EDIT-Display (S. 102), und drücken Sie den [F5] (USB MEM)-Taster.**

   Das PATTERN USB-Display erscheint.

3. **Drücken Sie den [F1] (SAVE)-Taster.**

   Das PATTERN SAVE-Display erscheint.

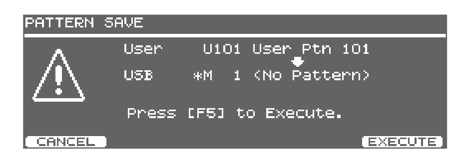


4. **Drücken Sie den Cursor [▲]-Taster, und wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Pattern aus.**

5. **Drücken Sie den Cursor [▼]-Taster, und wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Backup-Nummer aus.**

   Nach Drücken des [F4] (NEW)-Tasters wird das leere Pattern mit der niedrigsten Speichernummer angewählt.

6. **Drücken Sie den [F5] (SAVE)-Taster.**
   Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Laden eines Pattern von einem USB Flash-Speicher (LOAD)

1. **Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).**

2. **Wählen Sie das PATTERN EDIT-Display (S. 102), und drücken Sie den [F5] (USB MEM)-Taster.**
   Das PATTERN USB-Display erscheint.

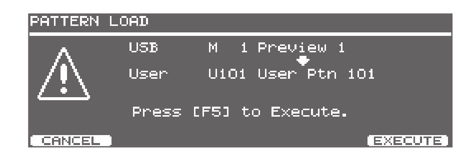
3. **Drücken Sie den [F2] (LOAD)-Taster.**
   Das PATTERN LOAD-Display erscheint.



4. **Drücken Sie den Cursor [▲]-Taster, und wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die Nummer des Patterns aus, das geladen werden soll.**

5. **Drücken Sie den [▼]-Taster, und wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Ziel-Speichernummer aus.**

6. **Drücken Sie den [F5] (LOAD)-Taster.**
   Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Löschen eines Patterns vom USB Flash-Speicher (DELETE)

1. **Wählen Sie das PATTERN EDIT-Display (S. 102), und drücken Sie den [F5] (USB MEM)-Taster.**
   Das PATTERN USB-Display erscheint.

2. **Drücken Sie den [F3] (DELETE)-Taster.**
   Das PATTERN DELETE-Display erscheint.



3. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Pattern-Nummer aus.**

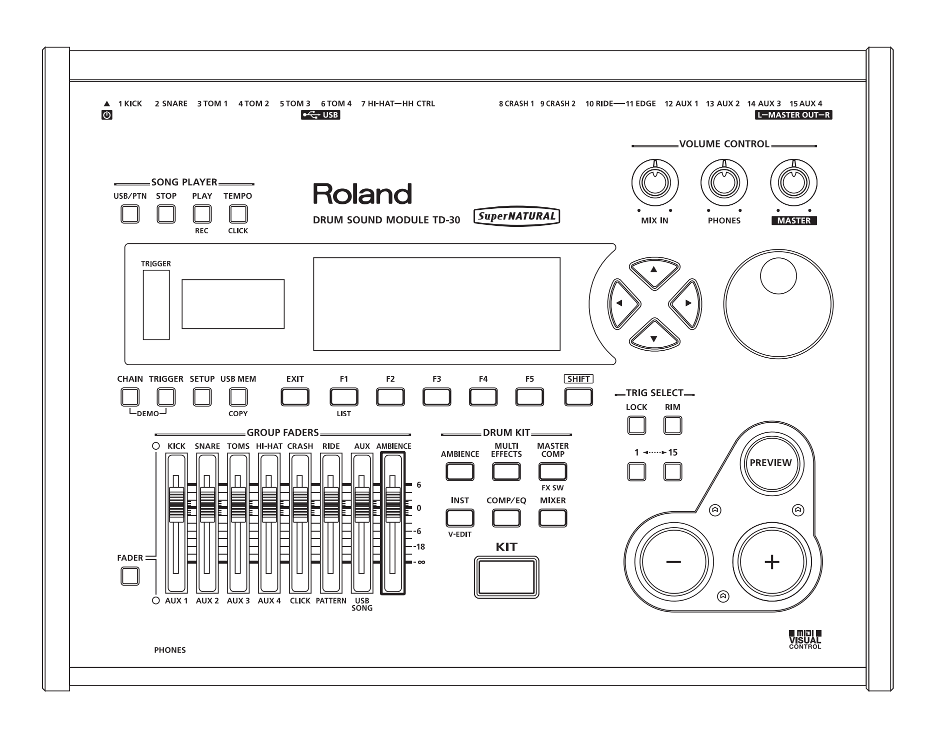
4. **Drücken Sie den [F5] (DELETE)-Taster.**
   Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

PATTERN DELETE
USB M 1 Preview 1
Press [F5] to Execute.
CANCEL
DELETE

   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

5. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Einstellungen



Erstellen eines Daten-Backup

Sie können die Einstellungen und Drum-Kits des TD-30 User-Speichers als Backup-Datei auf einem USB Flash-Speicher sichern.

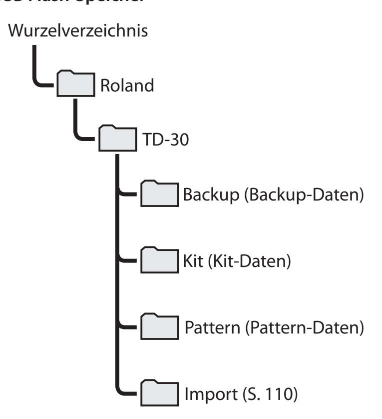
* Stellen Sie sicher, dass der USB Flash-Speicher fest eingesteckt ist.
* Verwenden Sie vorzugsweise nur die von Roland empfohlenen USB Flash-Speicher.

HINWEIS

- Sie können bis zu 99 Datensets auf einem USB Flash-Speicher sichern.
- Unabhängig von den Backup-Dateien können Sie bis zu 999 einzelne Drum-Kits und 999 einzelne Patterns speichern (S. 105, S. 112).
- Sie können die gesicherten Backup-Daten wieder in das TD-30 zurück übertragen bzw. einzelne Einstellungen in den User-Speicher kopieren.
- Sie können auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Drum-Kits direkt anwählen und spielen, ohne dass die Daten in den User-Speicher geladen werden müssen (Kit Selection, S. 123).

Daten, die auf einem USB Flash-Speicher gesichert werden

Ordner und Daten werden auf dem USB Flash-Speicher wie folgt abgelegt.



Die Dateinamen von Backup-Dateien

Wenn Sie Daten des TD-30 vom USB Flash-Speicher auf einen Rechner kopieren, werden die Namen auf dem Rechner anders angezeigt als im Display des TD-30.

Lassen Sie die Dateinamen unverändert, ansonsten erkennt das TD-30 die Daten nicht mehr.

Backup-Daten

Die erste Backup-Datei besitzt den Dateinamen "TD30_Backup001.TD0".

"Backup001" bezeichnet die die Backup-Nummer 1. Die Backup-Nummer "99" besitzt den Dateinamen "TD30_Backup099.TD0".

Kit-Daten

Die erste Backup-Datei besitzt den Dateinamen "TD30_Kit001.TD0".

"Kit001" bezeichnet die die Backup-Nummer 1. Die Backup-Nummer "99" besitzt den Dateinamen "TD30_Kit099.TD0".

Pattern-Daten

Die erste Backup-Datei besitzt den Dateinamen "TD30_Pattern001.TD0".

"Pattern001" bezeichnet die die Backup-Nummer 1. Die Backup-Nummer "99" besitzt den Dateinamen "TD30_Pattern099.TD0".

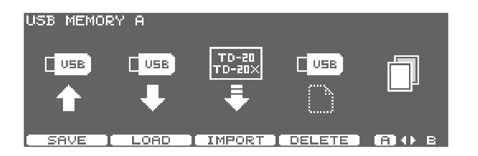
Sichern aller Daten auf dem USB Flash-Speicher (SAVE)

Sie können den kompletten Inhalt des User-Speichers (S. 16) auf einem USB Flash-Speicher sichern. Sie können bis zu 99 Daten-Sets speichern.

1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

2. Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.



3. Drücken Sie den [F1] (SAVE)-Taster.

Das USB SAVE-Display erscheint.



4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Backup-Nummer aus.

Backup-Speicher, die noch nicht mit Daten belegt sind, sind mit dem Symbol"*" gekennzeichnet.

HINWEIS

Bei Drücken des [F4] (NEW)-Tasters wird die niedrigste, noch nicht belegte Speichernummer aufgerufen.

5. Drücken Sie den [F5] (SAVE)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

HINWEIS

Wenn Sie die Backup-Datei benennen möchten, drücken Sie den [F4] (NAME)-Taster.

6. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Benennen der Backup-Datei (NAME)

Drücken Sie dafür bei Schritt 5 den [F4] (NAME)-Taster.

Das USB SAVE NAME-Display erscheint.



Weitere Informationen finden Sie unter “Eingabe eines Namens” (S. 29).

Der hier eingegebene Name ist nur im Display des TD-30 sichtbar.

Laden einer Backup-Datei vom USB Flash-Speicher (LOAD)

1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

2. Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.

3. Drücken Sie den [F2] (LOAD)-Taster.

Das USB LOAD-Display erscheint.



4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Backup-Datei aus.

5. Drücken Sie den [F5] (LOAD)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

6. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

HINWEIS

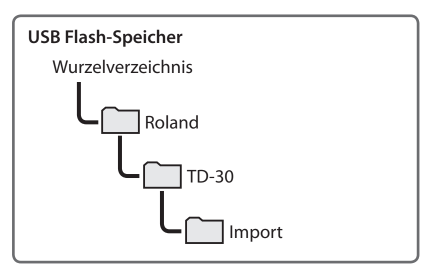
- Sie können einzelne Drum-Kits, Percussion-Sets, usw. vom USB Flash-Speicher in den onternen User-Speicher kopieren (S. 49, S. 63).
- Sie können auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Drum-Kits vorhören, bevor Sie die Daten in den User-Speicher laden. Siehe “Abrufen und Spielen eines Kits des USB Flash-Speichers (KIT SEL)” (S. 123).

Importieren von TD-20/TD-20X Backup-Daten (IMPORT)

Sie können Kit-Daten aus einer Backup-Datei eines TD-20, TD-20+TDW-20 oder TD-20X importieren.

Die TD-20 Drum-Kits werden in die Drum-Kits 1–50 importiert. Die TD-20X/TD-20+TDW-20 Drum-Kits werden in die Drum-Kits 1–100 importiert.

1. Kopieren Sie die gewünschte Backup-Datei vom Rechner in den IMPORT-Ordner des USB Flash-Speichers.



HINWEIS

Die TD-20 Backup-Daten heissen “TD20BK**.TD0”, die TD-20X Backup-Daten heissen “TDW2BK**.TD0”.

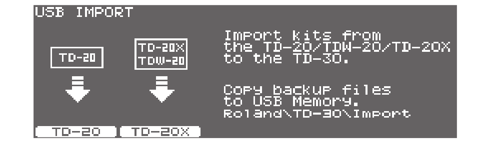
2. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

3. Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.

4. Drücken Sie den [F3] (IMPORT)-Taster.

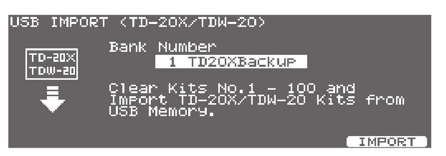
Das USB IMPORT-Display erscheint.



5. **Drücken Sie den [F1] (TD-20)-Taster oder den [F2] (TD-20X)-Taster, abhängig von der Datei, die importiert werden soll.**

Taster	Beschreibung
[F1] (TD-20)-Taster	TD-20 Backup-Daten
[F2] (TD-20X)-Taster	TD-20X- bzw. TD-20+TDW-20 Backup-Daten

(Beispiel: Nach Drücken von F1] (TD-20X)



7. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Backup-Datei aus.**

8. **Drücken Sie den [F5] (IMPORT)-Taster.**

   Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

9. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Löschen einer Backup-Datei vom USB Flash-Speicher (DELETE)

1. **Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).**

2. **Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.**

   Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.

3. **Drücken Sie den [F4] (DELETE)-Taster.**

   Das USB DELETE-Display erscheint.



4. **Drücken Sie den [F1] (BACKUP)-Taster oder den [F2] (1 KIT)-Taster.**

Taster	Beschreibung
[F1] (BACKUP)-Taster	Löschen einer Backup-Datei
[F2] (1 KIT)-Taster	Löschen einer Kit-Datei

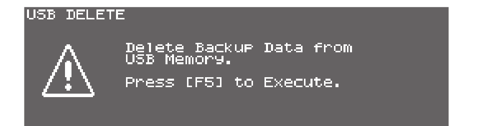
(Beispiel: Nach Drücken von [F1] (BACKUP))



6. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Backup-Datei aus.**

7. **Drücken Sie den [F5] (DELETE)-Taster.**

   Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



   Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

8. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.**

Sichern eines Drum-Kits auf dem USB Flash-Speicher (KITSAVE)

Sie können bis zu 999 einzelne Drum-Kits auf dem USB Flash-Speicher sichern.

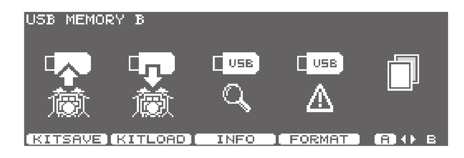
1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

2. Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.

3. Drücken Sie den [F5] (A◀▶B)-Taster.

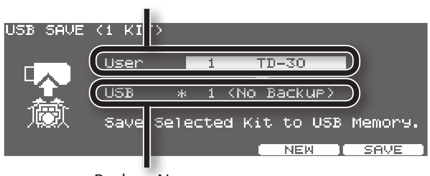
Das USB MEMORY B-Display erscheint.



4. Drücken Sie den [F1] (KITSAVE)-Taster.

Das USB SAVE (1 KIT)-Display erscheint.

Drum-Kit, welches gesichert wird



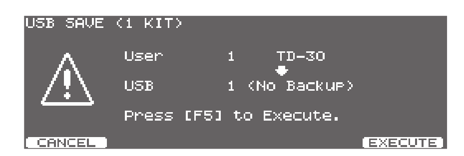
Backup-Nummer

5. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern, den Cursor-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Drum-Kit sowie die Speichernummer des USB Flash-Speichers aus.

Bei Drücken des [F4] (NEW)-Tasters wird die niedrigste, noch nicht belegte Speichernummer aufgerufen.

6. Drücken Sie den [F5] (SAVE)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Laden eines Drum-Kits vom USB Flash-Speicher (KITLOAD)

Sie können einzelne Drum-Kits, die auf einem USB Flash-Speicher gesichert sind, in das TD-30 laden.

1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

2. Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.

3. Drücken Sie den [F5] (A◀▶B)-Taster.

Das USB MEMORY B-Display erscheint.

4. Drücken Sie den [F2] (KITLOAD)-Taster.

Das USB LOAD (1 KIT)-Display erscheint.

Kit, dass geladen wird

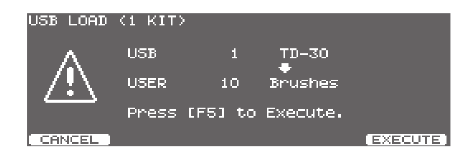


Ziel-Speichernummer

5. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern, den Cursor-Tastern oder dem Drehregler das gewünschte Drum-Kit sowie die Ziel-Speichernummer aus.

6. Drücken Sie den [F5] (LOAD)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Prüfen des Status des USB Flash-Speichers (INFO)

Sie können den Status des USB Flash-Speichers prüfen, z.B. Anzahl der Dateien.

1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

2. Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.

3. Drücken Sie den [F5] (A◀▶B)-Taster.

Das USB MEMORY B-Display erscheint.

4. Drücken Sie den [F3] (INFO)-Taster.

Das USB MEMORY INFORMATION-Display erscheint.



Parameter	Beschreibung
Backup All	Anzahl der gesicherten Backup-Dateien
Backup 1 Kit	Anzahl aller einzeln gesicherten Drum Kit-Dateien
Pattern	Anzahl der gesicherten Pattern-Daten
Audio File	Anzahl der gesicherten Audiodaten

5. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Der [USB MEM]-Taster erlischt.

HINWEIS

Siehe “Sichern von Patterns auf einem USB Flash-Speicher (SAVE)” (S. 105).

Formatieren eines USB Flash-Speichers (FORMAT)

Wenn der USB Flash-Speicher neu ist bzw. vorher mit einem anderen Gerät als dem TD-30 verwendet wurde, muss dieser mit dem TD-30 formatiert werden.

HINWEIS

Durch die Formatierung werden alle vorherigen Daten des USB Flash-Speichers gelöscht. Erstellen Sie bei Bedarf vorher eine Sicherheitskopie der noch benötigten Daten des USB Flash-Speichers.

1. Schließen Sie den USB Flash-Speicher an den USB MEMORY-Anschluss des TD-30 an (S. 85).

2. Drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

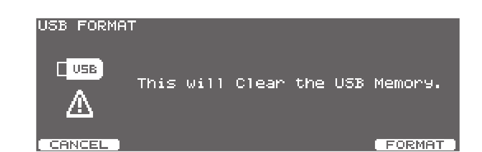
Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das USB MEMORY A-Display erscheint.

3. Drücken Sie den [F5] (A◀▶B)-Taster.

Das USB MEMORY B-Display erscheint.

4. Drücken Sie den [F4] (FORMAT)-Taster.

Das USB FORMAT-Display erscheint.



5. Drücken Sie den [F5] (FORMAT)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

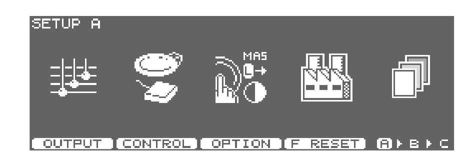
6. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Allgemeine Einstellungen (SETUP)

Die "Setup"-Einstellungen betreffen immer das gesamte System des TD-30. Wählen Sie zum Ändern dieser Einstellungen das SETUP-Display aus.

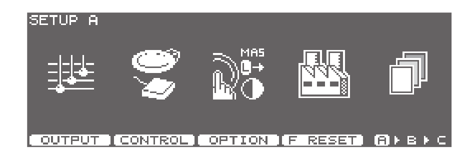
1. Drücken Sie den [SETUP]-Taster.

Der [SETUP]-Taster leuchtet, und das SETUP A-Display erscheint.



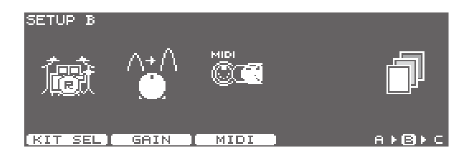
2. Drücken Sie den [F5] (A▶B▶C)-Taster so oft, bis das gewünschte Display ausgewählt ist.

SETUP A-Display



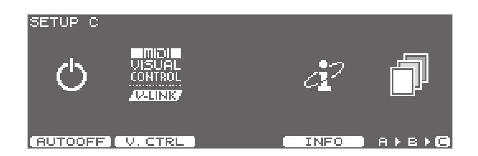
Taster	Beschreibung
[F1] (OUTPUT)-Taster	Ausgangszuordnung der Sounds
[F2] (CONTROL)-Taster	Zuordnen von Funktionen für den Fußschalter und die Pads (S. 117)
[F3] (OPTION)-Taster	Einstellungen für den Preview-Taster, Master Comp/EQ, die MIX IN-Buchse und das Display (S. 120)
[F4] (F RESET)-Taster	Wiederherstellen der Werksvorein-stellungen (Factory Reset) des TD-30 (S. 122)

SETUP B-Display



Taster	Beschreibung
[F1] (KIT SEL)-Taster	Spielen eines Drum-Kits direkt vom USB Flash-Speicher (S. 123)
[F2] (GAIN)-Taster	Einstellen der Lautstärke des Digitalausgangs (S. 124)
[F3] (MIDI)-Taster	MIDI-Einstellungen (S. 141)

SETUP C-Display



Taster	Beschreibung
[F1] (AUTO OFF)-Taster	Einstellungen für die Auto Off-Funktion (S. 124)
[F2] (V. CTRL)-Taster	Einstellungen für die VISUAL CONTROL-Funktion (S. 146)
[F4] (INFO)-Taster	Abrufen von Informationen über das TD-30 (S. 125)

Einstellen der Ausgangszuordnung (OUTPUT)

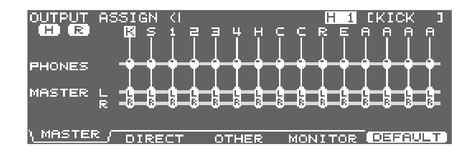
Hier können Sie die Ausgangszuordnung der MASTER OUT-Buchsen und DIRECT OUT-Buchsen einstellen. Über die PHONES-Buchse werden immer alle Signale werden ausgegeben.

1. Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F1] (OUTPUT)-Taster.

Das OUTPUT ASSIGN-Display erscheint.

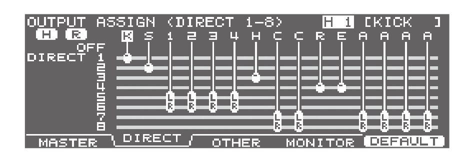
[F1] (MASTER)-Taster

Pad-Signale über die MASTER OUT-Buchsen



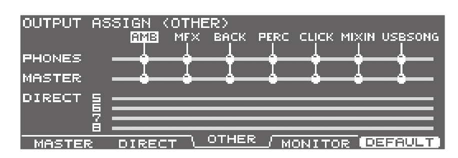
[F2] (DIRECT)-Taster

Pad-Signale über die DIRECT OUT 1–8-Buchsen



[F3] (OTHER)-Taster

Ambience und MFX etc. über MASTER OUT und DIRECT OUT 5–8

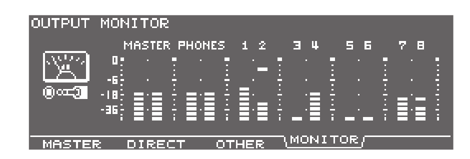


[F4] (MONITOR)-Taster

Ermöglicht das Überprüfen des Ausgangspegels der einzelnen Buchsen

HINWEIS

Das OUTPUT MONITOR-Display kann auch wie folgt ausgewählt werden: [KIT]-Taster → [F2] (FUNC)-Taster → [F5] (MONITOR)-Taster (S. 48).



[F5] (DEFAULT)-Taster

Bei Drücken dieses Tasters werden die Voreinstellungen abgerufen (S. 116).



2. Drücken Sie einen der Function-Taster, um die entsprechende Ausgangszuordnung auszuwählen.

3. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Tastern die Zuordnung aus, die geändert werden soll.

In den Displays [F1 (MASTER)] bzw. [F2](DIRECT) können Sie die Auswahl auch über das Anschlagen eines Pads oder durch Drücken der TRIG SELECT-Taster durchführen.

[F1] (MASTER), [F2] (DIRECT)-Displays

Trigger-eingang	Display
KICK	K
SNARE	S
TOM1	1
TOM2	2
TOM3	3
TOM4	4

Trigger-eingang	Display
HI-HAT	H
CRASH 1	C
CRASH 2	C
RIDE	R
EDGE	E

Trigger-eingang	Display
AUX 1	A
AUX 2	A
AUX 3	A
AUX 4	A

[F3] (OTHER)-Display

Taster	Beschreibung
AMB	Ambience (S. 69)
MFX	Multi-Effekte (S. 71)
BACK	Backing-Parts eines Patterns (S. 93)
PERC	Percussion-Part eines Patterns (S. 93)
CLICK	Metronome Click (S. 82)
MIXIN	Eingangssingal der MIX IN-Buchse
USBSONG	Audiodatei (S. 86)

4. Wählen Sie mit [–] [+]-Tastern, dem Drehregler oder den Cursor [▲] [▼]-Tastern die gewünschte Einstellung.

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.

Beispiel-Einstellungen

HINWEIS

Die MASTER OUT-Buchsen und DIRECT OUT 1–8-Buchsen sind unsymmetrische Anschlüsse.

Voreinstellungen

Über die PHONES-Buchse und die MASTER OUT-Buchsen werden alle Signale ausgegeben. Über die DIRECT OUT 1-8-Buchsen können einzelne Signale herausgeführt werden.

Buchse	Ausgabesignale	Anwendung
PHONES	Alle	Monitorkopfhörer
MASTER OUT	Alle	Drum-Monitor
DIRECT OUT 1	KICK	PA (externes Mischpult)
DIRECT OUT 2	SNARE	
DIRECT OUT 3	HI-HAT	
DIRECT OUT 4	RIDE, EDGE	
DIRECT OUT 5/6	TOM 1–4 (stereo)	
DIRECT OUT 7/8	CRASH 1, 2, AUX 1–4 (stereo)	

Gleiches Signal für PA und Monitor

Über die PHONES-Buchse, die MASTER OUT L/ R-Buchsen und die DIRECT OUT 7/8-Buchsen wird das gleiche Signale ausgegeben.

Alle Beteiligten (Drummer, FOH-Mixer und Monitor-Mixer) erhalten das gleiche Signal.

Buchse	Ausgabesignale	Anwendung
PHONES	Alle	Monitorkopfhörer
MASTER OUT	Alle	Drum-Monitor
DIRECT OUT 1	–	–
DIRECT OUT 2	–	–
DIRECT OUT 3	–	–
DIRECT OUT 4	–	–
DIRECT OUT 5/6	–	–
DIRECT OUT 7/8	Alle	PA (externes Mischpult)

Trennen der Ambience- und/oder MFXSignale

In diesem Beispiel werden über die MASTER OUT L/R-Buchsen die Ambience- und/oder MFX-Signale ausgegeben.

Der PA-Mixer kann dann das Verhältnis der trockenen Signale und der Effekt-Sounds regeln.

Buchse	Ausgabesignale	Anwendung
PHONES	Alle	Monitorkopfhörer, Drum-Monitor
MASTER OUT	nur Ambience	PA (externes Mischpult)
DIRECT OUT 1	KICK	
DIRECT OUT 2	SNARE	
DIRECT OUT 3	HI-HAT	
DIRECT OUT 4	RIDE, EDGE	
DIRECT OUT 5/6	TOM 1–4 (stereo)	
DIRECT OUT 7/8	CRASH 1, 2, AUX 1–4 (stereo)	

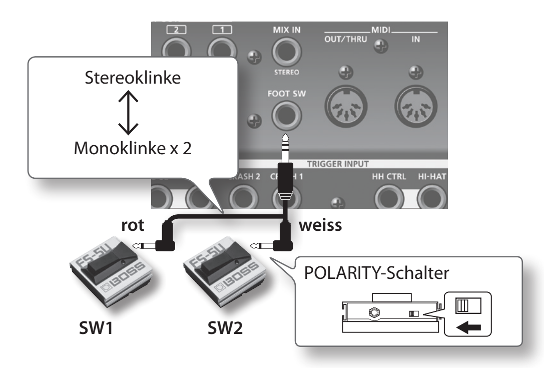
Funktionen für Fußschalter und Pads (CONTROL)

Sie können einem Fußschalter bzw. einem Pad eine Funktion zuweisen.

Zuweisen einer Funktion für einen Fußschalter (FOOT SW)

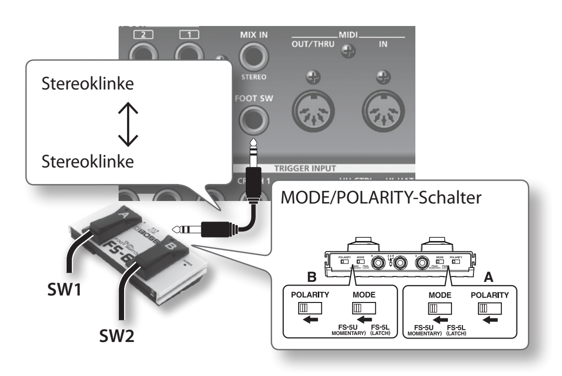
Sie können einem Fußschalter (FS-5U, FS-6) eine Funktion zuordnen, z.B. Umschalten der Drum-Kits oder Abspielen von Patterns.

Anschließen eines FS-5U



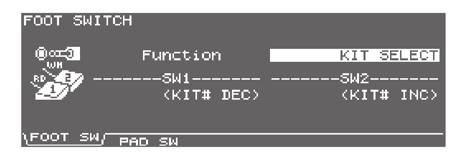
* Wenn Sie einen FS-5U über ein Monokabel anschließen, arbeitet dieser als "SW 2".
* Ein FS-5L-Fußschalter kann nicht verwendet werden.

Anschließen eines FS-6



1. **Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F2] (CONTROL)-Taster.**

2. **Drücken Sie den [F1] (FOOT SW)-Taster.**
   Das FOOT SWITCH-Display erscheint.



3. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Funktion aus.**
   Bei "USER" können Sie mit den Cursor-Tastern "SW1" bzw. "SW2" auswählen.

Funktion		Display	Beschreibung
KIT SELECT	SW1	KIT# DEC	Abruf des vorherigen-Drum-Kits
	SW2	KIT# INC	Abruf des nachfolgen-den Drum-Kits
CHAIN SELECT	SW1	CHAIN# DEC	Abruf der vorherigen Drum Kit-Kette
	SW2	CHAIN# INC	Abruf der nachfolgen-den Drum Kit-Kette
USB SONG SELECT	SW1	USB SONG# DEC	Abruf der vorherigen Audiodatei
	SW2	USB SONG# INC	Abruf der nachfolgen-den Audiodatei
USB SONG PLAY	SW1	USB SONG# INC	Abruf der nachfolgen-den Audiodatei
	SW2	USB SONG ■/▶	Starten bzw. Stoppen der Audiodatei
PATTERN SELECT	SW1	PATTERN# DEC	Abruf des vorherigen-Patterns
	SW2	PATTERN# INC	Abruf des nachfolgen-den Patterns
PATTERN PLAY	SW1	PATTERN# INC	Abruf des nachfolgen-den Patterns
	SW2	PATTERN ■/▶	Starten bzw. Stoppen des Patterns
FIXED HH/ STRAINER *	SW1	FIXED HH	Bestimmt, ob "Fixed Hi-Hat" (S. 58) auf "FIXED 2" gestellt wird
	SW2	STRAINER	Bestimmt, ob "Strainer Adj" (S. 57) auf "OFF" gestellt wird
AMB/MFX SW	SW1	AMBIENCE SW	Schaltet den Ambience-Effekt (S. 71) ein bzw. aus.
	SW2	MFX SW	Schaltet den Multi-Effekt (S. 72) ein bzw. aus.

Funktion		Display	Beschreibung
USER	SW1/ SW2	Bestimmt die Funktionen für SW1 und SW2 Für USER können die nachfolgend aufgeführten Funktionen ausgewählt werden.	
		USB SONG PLAY	Starten der Audiodatei
		USB SONG STOP	Stoppen der Audiodatei
		USB SONG TOP	Anwahl des Startpunk-tes der Audiodatei
		USB SONG AB RPT	Abspielen eines Wiederholbereiches der Audiodatei (S. 87).
		PATTERN PLAY	Starten des Patterns
		PATTERN STOP	Stoppen des Patterns
		PATTERN TOP	Anwahl des Startpunk-tes des Patterns
		XSTICK SW	Ein- bzw. Ausschalten der Cross Stick-Funktion (S. 49).

* Bei Auswahl der Funktion FIXED HH STRAINER wird im DRUM KIT-Display das "FIX HH STRNR"-Symbol angezeigt.

HINWEIS

Um mit den Fußtastern die Drum-Kits innerhalb einer Drum-Kit-Kette (S. 51) umschalten zu können, sollte bei FUNCTION die Einstellung "KIT SELECT" gewählt werden, und Sie müssen den [CHAIN]-Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet. Außerdem müssen Sie vorher die Drum Kit-Kette eingegeben haben.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.

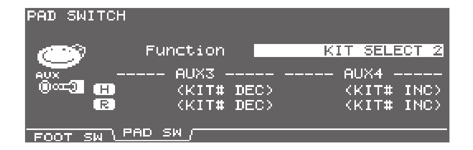
Verwenden der Pads als Schalter Pad (PAD SW)

Sie können die an den TRIGGER INPUT 14 (AUX3) und/oder 15 (AUX4) angeschlossenen Pads verwenden, um Drum-Kits oder Patterns des internen Sequenzers umzuschalten.

1. Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F2] (CONTROL)-Taster.

2. Drücken Sie den [F2] (PAD SW)-Taster.

Das PAD SWITCH-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Funktion aus.

Bei"USER" können Sie mit den Cursor-Taster "AUX3" und "AUX4" auswählen und die Funktionen für "Head" und "Rim" getrent voneinander einstellen.

Funktion	AUX			Beschreibung
OFF	3	OFF		–
	4	OFF		–
KIT SELECT1	3	OFF		–
	4	Head	KIT# INC	Abruf des nachfolgen-den Drum-Kits
		Rim	KIT# DEC	Abruf des vorherigen Drum-Kits
KIT SELECT2	3	KIT# DEC		Abruf des vorherigen Drum-Kits
	4	KIT# INC		Abruf des nachfolgen-den Drum-Kits
CHAIN SELECT1	3	OFF		–
	4	Head	CHAIN# INC	Abruf der nachfolgen-den Drum Kit-Kette
		Rim	CHAIN# DEC	Abruf der vorherigen Drum Kit-Kette
CHAIN SELECT2	3	CHAIN# DEC		Abruf der vorherigen Drum Kit-Kette
	4	CHAIN# INC		Abruf der nachfolgen-den Drum Kit-Kette
USB SONG SELECT1	3	OFF		–
	4	Head	USB SONG# INC	Abruf der nachfolgen-den Audiodatei
		Rim	USB SONG# DEC	Abruf der vorherigen Audiodatei
USB SONG SELECT2	3	USB SONG# DEC		Abruf der vorherigen Audiodatei
	4	USB SONG# INC		Abruf der nachfolgen-den Audiodatei

Funktion	AUX			Beschreibung
USB SONG PLAY1	3	OFF		–
	4	Head	USB SONG ■/▶	Startet bzw. stoppt die Audiodatei
		Rim	USB SONG# INC	Abruf der nachfolgenden Audiodatei
USB SONG PLAY2	3	USB SONG STOP		Stoppt die Audiodatei
	4	USB SONG PLAY		Startet die Audiodatei
PATTERN SELECT1	3	OFF		–
	4	Head	PATTERN# INC	Abruf des nachfolgenden Patterns
		Rim	PATTERN# DEC	Abruf des vorherigen Patterns
PATTERN SELECT2	3	PATTERN# DEC		Abruf des vorherigen Patterns
	4	PATTERN# INC		Abruf des nachfolgenden Patterns
PATTERN PLAY1	3	OFF		–
	4	Head	PATTERN ■/▶	Startet bzw. stoppt das Pattern
		Rim	PATTERN# INC	Abruf des nachfolgenden Patterns
PATTERN PLAY2	3	PATTERN STOP		Stoppt das Pattern
	4	PATTERN PLAY		Startet das Pattern
FIXED HH/ STRAINER1 *	3	OFF		–
	4	Head	FIXED HH	Bestimmt, ob "Fixed Hi-Hat" (S. 58) auf "FIXED 2" gestellt wird
		Rim	STRAINER	Bestimmt, ob "Strainer Adj" (S. 57) auf "OFF" gestellt wird
FIXED HH/ STRAINER2 *	3	Head	FIXED HH	Bestimmt, ob "Fixed Hi-Hat" (S. 58) auf "FIXED 2" gestellt wird
		Rim	FIXED HH	
	4	Head	STRAINER	Bestimmt, ob "Strainer Adj" (S. 57) auf "OFF" gestellt wird
		Rim	STRAINER	
KIT AMB/ MFX SW1	3	OFF		–
	4	Head	AMBIENCE SW	Schaltet den Ambience-Effekt (S. 71) ein bzw. aus
		Rim	MFX SW	Schaltet den Multieffekt (S. 72) ein bzw. aus
KIT AMB/ MFX SW1	3	Head	AMBIENCE SW	Schaltet den Ambience-Effekt (S. 71) ein bzw. aus
		Rim	AMBIENCE SW	
	4	Head	MFX SW	Schaltet den Multieffekt (S. 72) ein bzw. aus
		Rim	MFX SW	

Funktion	AUX	Beschreibung
USER	Bestimmt die Funktionen für AUX3 und AUX4. Für USER können die nachfolgend aufgeführten Funktionen ausgewählt werden.	
	USB SONG TOP	Anwahl des Startpunktes der Audiodatei
	USB SONG AB RPT	Abspielen eines Wiederholbereiches der Audiodatei (S. 87).
	PATTERN TOP	Anwahl des Startpunktes des Patterns
	XSTICK SW	Schaltet die Cross Stick-Funktion (S. 49) ein bzw. aus

* Bei Auswahl der Funktion FIXED HH STRAINER wird im DRUM KIT-Display das "FIX HH STRNR"-Symbol angezeigt.

HINWEIS

- Damit bei Anschlagen des AUX 4/3-Pads nicht zusätzlich ein Sound erklingt, drücken Sie den [MIXER]-Taster und dann den [F1 (VOLUME)]-Taster, und stellen Sie die Lautstärke des AUX4 und/oder AUX3-Pads auf "0" (S. 65)
  Alternative: Drücken Sie den [INST]-Taster, und wählen Sie für AUX4 und/oder AUX3 den Sound "OFF" (S. 54)
- Um mit den Fußtastern die Drum-Kits innerhalb einer Drum Kit-Kette (S. 51) umschalten zu können, sollte bei FUNCTION die Einstellung "KIT SELECT 1" oder "KIT SELECT 2" gewählt werden, und Sie müssen den [CHAIN]-Taster drücken, so dass die Anzeige leuchtet. Außerdem müssen Sie vorher die Drum-Kit-Kette eingegeben haben.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.

Weitere Einstellungen (OPTION)

Preview Velocity (PREVIEW)

Sie können die vom [PREVIEW]-Taster erzeugte Lautstärke einstellen.

1. **Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (OPTION)-Taster.**
2. **Drücken Sie den [F1] (PREVIEW)-Taster.**
   Das PREVIEW-Display erscheint.



Die Graphik auf der rechten Seite des Displays ist ein “Velocity Monitor”, der die Anschlagstärke anzeigt.

3. **Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.**
4. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.**

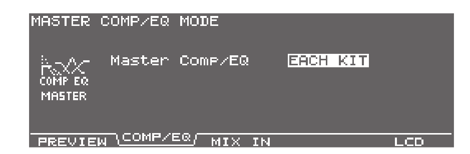
Parameter	Wert	Beschreibung
Dynamics	OFF	Der Velocity-Wert ist fest eingestellt (siehe unten).
	ON	Der Velocity-Wert ist abhängig von der Spieldynamik.
Velocity	1–127	Velocity-Wert bei Dynamics=“OFF“

5. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.**

Einstellungen für den Master Comp/EQ (COMP/EQ)

Sie können bestimmen, ob der Master Comp/EQ (S. 78) für einzelne Drum-Kits oder alle Drum-Kits wirkt.

1. **Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (OPTION)-Taster.**
2. **Drücken Sie den [F2] (COMP/EQ)-Taster.**
   Das MASTER COMP/EQ MODE-Display erscheint.



3. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.**

Parameter	Wert	Beschreibung
MASTER COMP/EQ	EACH KIT	Die Einstellung wird mit jedem Kit gespeichert.
	GLOBAL	Der Master Comp/EQ wirkt für alle Drum-Kits mit den aktuellen Master Comp/EQ-Einstellungen.

Bei der Einstellung “GLOBAL“ erscheint das GLOBAL-Symbol links oben im Master Comp/EQ-Display.



4. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.**

Verwenden der MIX IN-Buchse als Mono-Anschlüsse (MIX IN)

Sie können die MIX IN-Buchse anstelle eines Stereoeingangs auch als zwei Monoeingänge verwenden, z.B. für einen Click-Signal auf der rechten Seite und einen Backing-Track auf der linken Seite.

1. Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (OPTION)-Taster.

2. Drücken Sie den [F3] (MIX IN)-Taster.

Das MIX IN SETTING-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Input	Bestimmt die Schaltung der Buchse	
	L + R	beide Kanäle
	L ONLY	nur der linke Kanal
	R ONLY	nur der rechte Kanal
Mode	STEREO	Stereoeingang
	MONO	Zwei Monoeingänge
Gain	0, +6, +12 dB	Eingangspegel

5. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.

Einstellen des Display-Kontrasts (LCD)

Sie können den Kontrast und die Helligkeit des Displays des TD-30 bei Bedarf nachregeln.

1. Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (OPTION)-Taster.

2. Drücken Sie den [F5] (LCD)-Taster.

Das LCD CONTRAST-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
LCD Contrast	1–16	Kontrast
LCD Brightness	1–16	Helligkeit

HINWEIS

Der Display-Kontrast kann auch wie folgt eingestellt werden: Halten Sie den [KIT]-Tasterm und bewegen Sie den Drehregler.

4. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.

Abrufen der Werksvoreinstellungen (F RESET)

Sie können die Werksvoreinstellungen des TD-30 abrufen. Dieses wird als "Factory Reset" bezeichnet.

HINWEIS

Durch diesen Vorgang werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie wichtige Daten vorher mithilfe der Backup-Funktion auf einem USB Flash-Speicher (S. 108).

1. Wählen Sie das SETUP A-Display (S. 114), und drücken Sie den [F4] (F RESET)-Taster.

Das FACTORY RESET-Display erscheint.



2. Drücken Sie den [F5] (F RESET)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

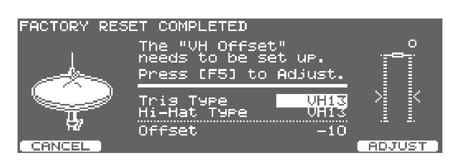
3. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Nach Abschluss des Vorgangs erscheint ein Display ähnlich des Folgenden:



4. Bestimmen Sie, ob die "Auto Off-Funktion" eingeschaltet (4 HOURS) oder ausgeschaltet (OFF) werden soll (S. 124).

Danach erscheint ein Display ähnlich des Folgenden:





5. Stellen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler den Trigger-Typ ein (S. 126).

6. Stellen Sie den Hi-hat-Offset ein.

Dieses ist wichtig für das korrekte Funktionieren des Hi-hat-Pads.

Abrufen und Spielen eines Kits des USB Flash-Speichers (KIT SEL)

Sie können die TD-30/TD-20X Preset Drum Kits und die auf einem USB Flash-Speicher gespeicherten Drum-Kits direkt aufrufen, ohne dass Sie dafür Daten in das TD-30 laden müssen. Dieses wird auch als "Kit Selection" bezeichnet.

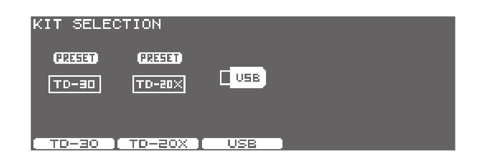
* Im "Kit Selection"-Modus können keine Drum-Kits editiert werden, und die Pad Pattern-Funktion (S. 60)ist abgeschaltet.

Wenn Sie ein auf dem USB Flash-Speicher gesicherten Drum-Kit editieren möchten, müssen Sie dieses vorher in den User-Bereich kopieren.

Stellen Sie sicher, dass ein USB Flash-Speicher mit entsprechenden TD-30 Daten am TD-30 angeschlossen ist.

1. Wählen Sie das SETUP B-Display (S. 114), und drücken Sie den [F1] (KIT SEL)-Taster.

Das KIT SELECTION-Display erscheint.



2. Drücken Sie den einen der Taster [F1], [F2] oder [F3].

Taster	Beschreibung
[F1] (TD-30)-Taster	TD-30 Preset Drum-Kits
[F2] (TD-20X)-Taster	TD-20X Preset Drum-Kits
[F3] (USB)-Taster	Drum-Kit des USB Flash-Speichers

Wenn Sie bei Schritt 2 [F1] oder [F2] gedrückt haben

3. Wählen Sie mit den Function-Tastern, Cursor-Tastern, [–] [+]-Tastern und dem Drehregler das gewünschte Drum-Kit aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (LIST)-Taster	Ruft eine Liste der Drum-Kits auf.
[F5] (LIST)-Taster	Kopiert das gewählte Drum-Kit in den User-Speicher.

Wenn Sie bei Schritt 2 [F3] (USB) gedrückt haben

Taster	Beschreibung
[F2] (BANK -)-Taster	Ruft die jeweils nachfolgende Backup-Datei auf.
[F3] (BANK +)-Taster	Ruft die jeweils vorherige Backup-Datei auf.

4. Spielen Sie das im Display angezeigte Drum-Kit.

Diese Funktion ist nicht mehr aktiv, wenn Sie das KIT SELECTION-Display verlassen.

Kopieren eines Drum-Kits in den User-Bereich

1. Wählen Sie das gewünschte Drum-Kit aus.

Siehe Schritte 1–3 bei "Abrufen und Spielen eines Kits des USB Flash-Speichers (KIT SEL)" (S. 123).

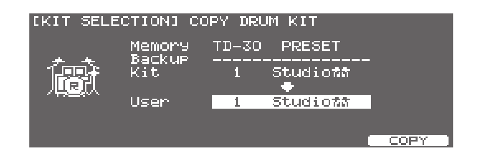


2. Drücken Sie den [F5] (COPY)-Taster.

3. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Ziel-Speichernummer aus.

4. Drücken Sie den [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.



Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

5. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

Nach Abschluss des Kopiervorgangs wird der "Kit Selection"-Modus wieder verlassen, das "DRUM KIT"-Display erscheint, und das kopierte Drum-Kit ist ausgewählt.

Digital Audio Level (GAIN)

Sie können den über die DIGITAL OUT-Buchse ausgegebenen Pegel einstellen.

1. Wählen Sie das SETUP B-Display (S. 114), und drücken Sie den [F2] (GAIN)-Taster.

Das DIGITAL OUTPUT GAIN-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Digital Output Gain	-24–0–+24 dB	Bestimmt die Lautstärke, die über die DIGITAL OUT-Buchse ausgegeben wird

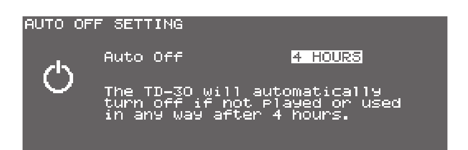
3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.

Die AUTO OFF-Funktion

Sie können erreichen, dass das TD-30 nach ca. 4 Stunden automatisch ausgeschaltet wird, wenn das Gerät in der Zwischenzeit nicht bedient bzw. die am TD-30 angeschlossenen Pads, Cymbals, Pedale usw. nicht gespielt wurden.

1. Wählen Sie das SETUP C-Display (S. 114), und drücken Sie den [F1] (AUTOOFF)-Taster.

Das AUTO OFF SETTING-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Wert	Beschreibung
OFF	Das TD-30 wird nicht automatisch ausgeschaltet.
4 HOURS	Das TD-30 wird nach ca. 4 Stunden ohne Betätigung bzw. Spielen der am TD-30 angeschlossenen Komponenten automatisch ausgeschaltet.

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.

* Wenn Sie das Gerät vollständig von der Stromversorgung trennen möchten, setzen Sie den [ON]-Schalter auf die Position "OFF", und trennen Sie das Netzkabel ab "Stromversorgung" (S. 6).

HINWEIS

Bei der Einstellung "4 HOURS" erscheint im Display ca. 30 Minuten vor der automatischen Abschaltung die Warnmeldung "WARNING: AUTO OFF, The TD-30 will turn off in 30 min".

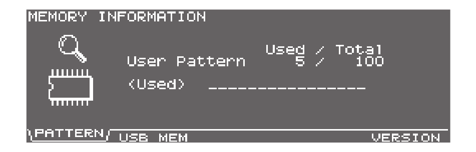
Anzeigen allgemeiner Informationen (INFO)

1. **Wählen Sie das SETUP C-Display (S. 114), und drücken Sie den [F4] (INFO)-Taster.**

2. **Drücken Sie den gewünschten Function-Taster, um die entsprechend hinterlegte Information anzeigen zu lassen.**

[F1] (PATTERN)-Taster

Speicherbelegung für Patterns und interner Speicher



[F2] (USB MEM)-Taster

USB Flash-Speicher-Information



[F5] (VERSION)-Taster

TD-30 interne Softwareversion



3. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP-Display anzuwählen.**

Die Trigger-Einstellungen

Damit die Pads die Sounds des TD-30 korrekt ansteuern, ist es sehr wichtig, dass für jeden Trigger-Eingang der korrekte Pad-Typ eingestellt ist.

Wenn Sie für einen Triggereingang das an diesem angeschlossene Pad anwählen, werden automatisch entsprechend passende Voreinstellungen ausgewählt.

Die verschiedenen Pad-Typen erreichen Sie durch Drücken des [F1] (BANK)-Tasters. Mit [F2] (SENS) oder [F5] (ADVANCE) erreichen Sie weitere Detail-Einstellungen.

Auswahl des Pad-Typs (BANK)

Um sicher zu gehen, dass Ihr TD-30 die von den Pads gesendeten Signale richtig empfängt, wählen Sie für jeden Trigger-Eingang den entsprechenden Trigger-Typ (den verwendeten Pad-Typ) aus.

Trigger Type

Der Trigger-Typ ist eine Zusammenstellung von optimalen Trigger-Einstellungen für ein bestimmtes Pad, die beispielsweise „KD140“, “PD125X“ oder “VH12“ heißt. Wenn Sie für ein angeschlossenes Pad einen Trigger-Typ auswählen, wird jeder einzelne Parameter auf den geeignetsten Wert für dieses Pad gestellt; dadurch können Sie problemlos sofort mit dem Spielen loslegen.

Sie sollten die einzelnen Pad-Parameter nur dann ändern bzw. fein-abstimmen, wenn unvorhersehbare Faktoren auftreten, die ein problemloses Spielen verhindern.

Trigger-Bank

In den Trigger-Bänken werden die Einstellungen der 15 Trigger-Eingänge gemeinsam abgelegt. Die große Zahl links im Display zeigt die Nummer der aktuell gewählten Trigger-Bank an. Stellen Sie den Cursor auf diese Zahl, um eine andere Bank auszuwählen.

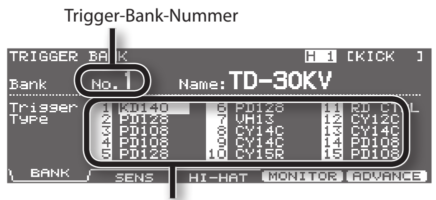
1. Drücken Sie den [TRIGGER]-Taster.

Der [TRIGGER]-Taster leuchtet.

2. Drücken Sie den [F1] (BANK)-Taster.

Das TRIGGER BANK-Display erscheint.

Trigger-Bank-Nummer



Trigger-Typ

3. Drücken Sie den Cursor [▲]-Taster, um den Cursor auf die Trigger Bank-Nummer zu bewegen.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Trigger Bank aus.

5. Drücken Sie den Cursor [▼]-Taster, um den Cursor auf das Trigger Typ-Feld zu bewegen.

6. Wählen Sie das gewünschte Pad aus.

Schlagen Sie das gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster bzw. die Cursor-Taster.

7. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler den gewünschten Trigger-Typ aus.

Modus	Trigger-Typ	Rim shot	Positional Sensing		Choke-Funktion
			Head	Rim	
KD-140	KD140	–	–	–	–
KD-120	KD120	–	–	–	–
KD-85	KD85	–	–	–	–
KD-9	KD9	–	–	–	–
KD-8	KD8	–	–	–	–
KD-7	KD7	–	–	–	–
PD-128S **PD-128**	PD128	√	√	√	–
PD-125XS **PD-125X**	PD125X	√	√	√	–
PD-125	PD125	√	√	√	–
PD-108	PD108	√	√	√	–
PD-105X	PD105X	√	√	√	–
PD-85	PD85	√	√	√	–
PDX-100	PDX100	√	√	√	–
PDX-8 **PDX-6**	PDX8	√	–	–	–
PD-8	PD8	√	–	–	√
VH-13	VH13	√	–	–	√
VH-12	VH12	√	–	–	√
VH-11	VH11	√	–	–	√
CY-15R	CY15R	√	√	–	√
CY-14C	CY14C	√	√	–	√
CY-13R	CY13R	√	√	–	√
CY-12C	CY12C	√	√	–	√
CY-12R/C	CY12R/C	√	√	–	√
CY-8	CY8	√	–	–	√
CY-5	CY5	√	–	–	√
keine Roland-Pads	PAD1	√	–	–	√
	PAD2	√	–	–	–
	PAD3	√	–	–	√
RT-10K	RT10K	–	–	–	–
RT-10S	RT10S	√	–	–	–
RT-10T	RT10T	–	–	–	–

HINWEIS

Wenn Sie einen Trigger-Typ auswählen, werden die Trigger-Parameter (außer den Crosstalk-Cancel-Parametern) automatisch auf die effizientesten Werte für dieses Pad eingestellt. Ändern Sie die Parameter bei Bedarf.

* Wenn 3Way Trigger (S. 136) auf "ON" steht, wird als Trigger-Typ für "TRIGGER INPUT 11 EDGE" automatisch "RD CTRL" angezeigt. Dieses kann nicht geändert werden.

Spieltechniken bzw. Pads für die Trigger-Eingänge

Trigger-Eingänge	Dual Trigger Mesh Pad	Head Positional Sensing	Rimshot Nuance	Cross Stick
KICK	–	–	–	–
SNARE	√	√	√	√
TOM 1–4	√	√	√	–
HI-HAT	–	–	–	–
CRASH 1, 2	–	–	–	–
RIDE	–	√	–	–
EDGE	–	–	–	–
AUX 1–4	√	√	√	–

HINWEIS

- Besen-Spiel und Cross-stick-Schläge sind nur bei SNARE möglich.
- Die Spieltechniken können mit den entsprechenden Instrumenten (Sounds) verwendet werden.

Pad Sensitivity-Einstellungen (SENS)

Wenn Sie für ein angeschlossenes Pad einen Trigger-Typ (S. 126) auswählen, wird jeder einzelne Parameter auf den geeignetsten Wert für dieses Pad gestellt; dadurch können Sie problemlos sofort mit dem Spielen loslegen. Sie sollten die folgenden Pad-Parameter nur dann ändern bzw. feinabstimmen, wenn unvorhersehbare Faktoren auftreten, die ein problemloses Spielen verhindern, oder wenn Sie Akustik Drum-Trigger einsetzen.

1. **Drücken Sie den [TRIGGER]-Taster.**

   Der [TRIGGER]-Taster leuchtet.

2. **Drücken Sie den [F2] (SENS)-Taster.**

   Das TRIGGER SENSITIVITY-Display erscheint.



   Die Graphik auf der rechten Seite des Displays ist ein "Velocity Monitor", der die ermittelte Anschlagstärke anzeigt.

3. **Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Tastern den gewünschten Parameter aus.**

4. **Wählen Sie das gewünschte Pad aus.**

   Schlagen Sie Sie gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster.

   Das entsprechende Edit-Display erscheint.

5. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.**

6. **Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.**

Einstellen der Pad-Empfindlichkeit (Sensitivity)

Wert	Beschreibung
1–32	Je höher der Wert, desto lauter ist der Sound auch bei geringer Spieldynamik. Je niedriger der Wert, desto leiser ist der Sound auch bei hoher Spieldynamik.

Einstellen der Dynamik für den Rim/Edge-Bereich (Rim Gain)

Wert	Beschreibung
0–3.2	Je höher der Wert, desto lauter ist der Sound auch bei geringer Spieldynamik. Je niedriger der Wert, desto leiser ist der Sound auch bei hoher Spieldynamik.

Hi-Hat Einstellungen (HI-HAT)

1. **Drücken Sie den [TRIGGER]-Taster.**

   Der [TRIGGER]-Taster leuchtet.

2. **Drücken Sie den [F3] (HI-HAT)-Taster.**

   Das TRIGGER HI-HAT-Display erscheint.



3. **Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.**

   Bei Auswahl des Trigger Type (S. 126) werden die Hi-hat Type-Parameter automatisch eingestellt.

   Die verfügbaren Parameter sind abhängig vom ausgewählten "Hi-hat Type".

4. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.**

5. **Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.**

Einstellungen für die VH-13/VH-12

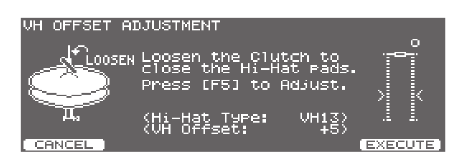
Stellen Sie den Trigger Type-Parameter auf "VH13" bzw. "VH12" (S. 126).

Parameter	Wert	Beschreibung
Offset	-100–+100 (automatische Einstellung)	Öffnungsgrad der Hi-hat. Je größer der Wert ist, desto weiter wird die Hi-hat geöffnet.
Foot Splash Sens	-10–+10	Regelt, wie leicht ein "Foot Splash" ausgelöst wird
Noise Cancel	1–3	Regelt, wie stark die Profil- und Randgeräusche bei der getretenen Hi-hat unterdrückt werden. Bei höheren Werten wird es schwieriger, ein Geräusch ohne "getretene Hi-Hat" zu erhalten.

Automatisches Einstellen des Offsets für die VH-13/VH-12

Wenn Sie die VH-13 bzw. VH-12 V-Hi-hat verwenden, muss der Offset automatisch vom TD-30 eingestellt werden, nur dann ist eine korrekte Funktionsweise der V-Hi-hat gewährleistet.

1. **Stellen Sie den Hi-hat Trigger Type-Parameter auf "VH13" bzw. "VH12" (S. 126).**
2. **Wählen Sie das TRIGGER HI-HAT-Display, und drücken Sie den [F4] (OFFSET)-Taster.**
   Das VH OFFSET ADJUSTMENT-Display erscheint.



3. **Lösen Sie die Flügelschraube des Beckenhalters, und lassen Sie die obere Hi-hat so weit herunter, bis die Hi-hat geschlossen ist.**
   * Berühren Sie NICHT die Hi-hats oder das Hi-hat-Pedal.
4. **Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster.**
   Der [TRIGGER]-Taster blinkt, und der "VH Offset"-Parameter wird automatisch eingestellt.
   Nach Abschluss des Vorgangs leuchtet der [TRIGGER]-Taster wieder konstant, und das TRIGGER HI-HAT-Display erscheint wieder.

HINWEIS

Sie können diesen Vorgang auch ausführen, indem Sie den [KIT]-Taster gedrückt halten und den [TRIGGER]- Taster drücken.

Einstellungen für die VH-11

Stellen Sie den Trigger Type-Parameter auf "VH11" (S. 126).

Parameter	Wert	Beschreibung
Foot Splash Sens	-10–+10	Regelt, wie leicht ein "Foot Splash" ausgelöst wird
CC Max	90, 127 (Voreinstellung: 90)	Anteil der Control-Change-Daten, die beim kompletten Durchtreten des Pedals übertragen werden * Die Voreinstellung "90" muss in Verbindung mit dem TD-30 nicht verändert werden.

Einstellen des Offsets für die VH-11

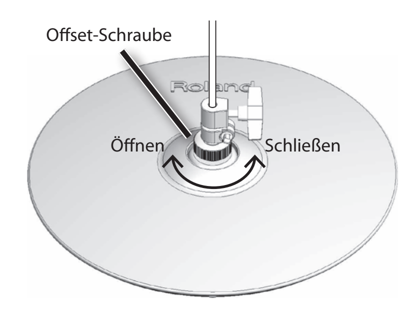
Bei Verwendung der VH-11 muss der Parameter "VH Offset" eingestellt werden, damit das "Öffnen bzw. Schließen" der Hi-hat korrekt erkannt wird.

1. **Schalten Sie das TD-30 aus, und schließen Sie die VH-11 an das TD-30 an.**
2. **Nehmen Sie den Fuß vom Hi-hat-Pedal, berühren Sie nicht die VH-11, und schalten Sie das TD-30 ein.**
3. **Lösen Sie die Schraube des Cymbal-Halters, und lassen Sie die Hi-Hat so weit herunter, bis sie auf dem Bewegungssensor aufliegt.**
4. **Drücken Sie den [TRIGGER]-Taster.**
5. **Drücken Sie den [F1] (BANK)-Taster.**
   Der [TRIGGER]-Taster leuchtet, und das TRIGGER BANK-Display erscheint.
6. **Drücken Sie den [F3] (HI-HAT)-Taster.**
   Das TRIGGER HI-HAT-Display erscheint.



7. **Stellen Sie den Trigger Type der Hi-hat auf "VH11" (S. 126).**

8. Stellen Sie den Offset-Wert durch Drehen der VH Offset-Schraube an der VH-11 ein.



Achten Sie dabei auf die ▶ ◀-Anzeige im Level Meter auf der rechten Seite des Displays.



HINWEIS

Lesen Sie zu diesem Thema auch die Anleitung der VH-11 V-Hi-hat.

Einstellungen für das FD-8

Stellen Sie den Trigger Type-Parameter auf "CY5" (S. 126).

Parameter	Wert	Beschreibung
Foot Splash Sens	-10–+10	Regelt, wie leicht ein "Foot Splash" ausgelöst wird
CC Max	90, 127 (Voreinstellung: 90)	Anteil der Control-Change-Daten, die beim kompletten Durchtreten des Pedals übertragen werden * Die Voreinstellung "90" muss in Verbindung mit dem TD-30 nicht verändert werden.

Prüfen des Triggersignals für jedes Pad (MONITOR)

Sie können in Echtzeit prüfen, wie stark ein Pad angeschlagen wird, wie weit die Hi-hat geöffnet ist und an welcher Position die Snare, das Ride Cymbal, die Toms und die an den AUX-Eingängen angeschlossenen Pads angeschlagen wurden.

HINWEIS

Zusätzlich angezeigt werden die Spieldaten des Pattern-Sequenzers für die Sounds des Drum-Parts sowie über den MIDI IN-Anschluss empfangene Spieldaten.

1. Wählen Sie das TRIGGER BANK-Display (S. 126), und drücken Sie den [F4] (MONITOR)-Taster.

Das TRIGGER MONITOR-Display erscheint.



Wenn [F4](MONITOR) nicht angezeigt wird, drücken Sie den [F1](BANK)-Taster, um das TRIGGER BANK-Display aufzurufen.

2. Schlagen Sie die Pads an.

Der Pegelmesser im Display wird in Echtzeit bewegt, und Sie können die folgenden Informationen im Display ablesen.

Display	Beschreibung
VELOCITY	Anschlagstärke für ein Pad
HI-HAT	Öffnungsgrad der Hi-hat
POSITION	Anschlagposition für Snare, Ride Cymbal, Toms und die an den AUX-Eingängen angeschlossenen Pads. "CENTER" bezeichnet die Mitte, "OUTER" die äußere Position eines Pads/Cymbals.
INTERVAL	Bei kurzen Spiel-Intervallen wird das Symbol weiter rechts angezeigt.
CHOKE	Das "CHOKE"-Symbol erscheint, wenn ein V-Cymbal abgestoppt wird.

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das TRIGGER BANK-Display anzuwählen.

Verhindern des Übersprechens zwischen den Pads (XTALK)

Wenn zwei Pads auf demselben Stativ montiert sind, können durch Anschlagen eines Pads Vibrationen auf das andere Pad übertragen werden und unbeabsichtigt Sounds auslösen. Dieses wird als "Crosstalk" bezeichnet. Das Problem kann mit einer entsprechenden "Crosstalk Cancel"-Einstellung (Xtalk Cancel) am unbeabsichtigt mitschwingenden Pad verhindert werden.

* Ab Werk ist das TD-30 optimal auf die Verwendung mit dem Roland- Drumständer MDS-25 bzw. MDS-12V) eingestellt, so dass Sie hier normalerweise keine Änderungen vornehmen müssen.

* Sie müssen ggf. die Einstellungen ändern, wenn:

- Sie Pads benutzen, die bei den Trigger Bank-Einstellungen nicht auftauchen (S. 126)
- Wenn Sie einen anderen Drumständer als den MDS-25 oder MDS-12V benutzen
- Wenn Sie Drum Trigger einsetzen.

* Wenn Sie die Pads in Kombination mit akustischen Trommeln einsetzen oder dicht neben den Pads ein Audio-Monitor steht, welcher die Pads triggert, können Sie das Problem mit "Crosstalk Cancel" nicht beseitigen.
In einigen Fällen können Sie auch ein Übersprechen zwischen den Pads vermeiden, wenn Sie den Abstand zwischen ihnen vergrößern bzw. den Audio-Monitor weiter entfernt aufstellen.

Tipps zum Positionieren der Pads

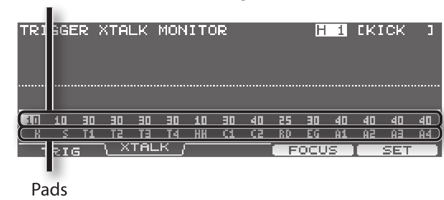
Bevor Sie beginnen, mit dem Crosstalk Cancel-Parameter zu arbeiten, sollten die folgenden Situationen überprüfen.

- Die Pads dürfen sich nicht berühren.
- Vergrößern Sie ggf. den Abstand zwischen den beiden Pads, die das Übersprechen betrifft.
- Stellen Sie sicher, dass die betroffenen Pads fest genug am Ständer montiert sind. Ziehen Sie ggf. die Befestigungsschrauben etwas an.

Beispiel: Crash 1 wird getriggert, wenn Sie das Tom 1-Pad anschlagen

1. Wählen Sie das TRIGGER MONITOR-Display, und drücken Sie den [F2] (XTALK)-Taster.

Das TRIGGER XTALK MONITOR-Display erscheint.

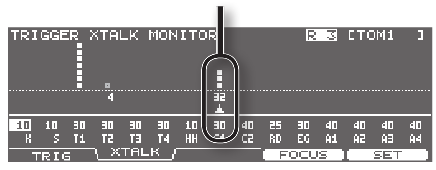


2. Schlagen Sie das Tom 1 (T1) Pad an.

Der Crosstalk-Status wird im TRIGGER XTALK MONITOR-Display angezeigt.

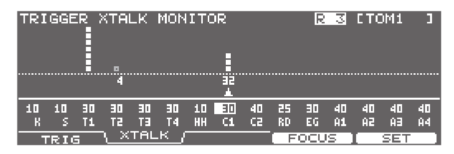
In der Abbildung unten ist zu sehen, dass Tom 2 (T2) und Crash 1 (C1) Triggersignale empfangen haben, nachdem Tom 1 (T1) angeschlagen wurde.

Für die betroffenen Pads wird das "▲"-Symbol im Display abgebildet.



Pads, die ein Crosstalk-Signal empfangen haben	Beschreibung
Tom 2 (T2)	Erklingt nicht, weil Crosstalk Cancel aktiv ist
Crash 1 (C1)	Erklingt unerwartet, weil Crosstalk Cancel noch ausgeschaltet ist

3. Drücken Sie den [F4] (FOCUS)-Taster, um den Cursor auf C1 zu bewegen.



Wenn das Crosstalk für mehrere Pads aufgetreten ist, wird durch mehrfaches Drücken des [F4] (FOCUS)-Tasters der Cursor jeweils auf das nächste Pad bewegt, dass ein Crosstalk-Signal empfangen hat.

4. Drücken Sie den [F5] (SET)-Taster.

Der Wert wird automatisch auf "32" gestellt. Dieses ist der minimale Wert, der das Triggern von Crash 1 verhindert.

Wert	Beschreibung
0–80	Stärke des Crosstalk Cancel-Effektes

* Der maximale Wert für das automatische Crosstalk Cancel ist "40". Höhere Werte müssen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler einstellen.

5. Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 nach Bedarf für weitere Pads, die vom Crosstalk-Effekt betroffen sind.

HINWEIS

Sie können die Crosstalk Cancel-Einstellungen auch manuell über die Cursor [◀] [▶]-Taster, die [–] [+]-Taster oder den Drehregler durchführen.

6. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das TRIGGER BANK-Display anzuwählen.

Erweiterte Trigger-Parameter (ADVANCE)

Die im Folgenden beschriebenen, "erweiterten" Trigger-Parameter werden automatisch auf die optimalen Werte für das unter "Trig Type" gewählte Pad eingestellt (S. 126). Sie brauchen im Allgemeinen nicht verstellt zu werden, es sei denn, es taucht eines der im Folgenden erklärten Probleme auf.

1. Drücken Sie den [TRIGGER]-Taster.

Der [TRIGGER]-Taster leuchtet.

2. Drücken Sie den [F5] (ADVANCE)-Taster.

Wenn [F5 (ADVANCE)] nicht angezeigt wird, drücken Sie den [F1 (BANK)]-Taster, um das "TRIGGER BANK"-Display anzuwählen.

3. Wählen Sie mit den [F1]–[F4]-Tastern die gewünschten Parametergruppe aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (THRE)-Taster	Einstellungen für die Empfindlichkeit des Pads
[F2] (RIM)-Taster	Einstellungen für Rim shots (S. 134).
[F3] (SCAN)-Taster	Einstellungen für das Erkennen der Triggersignale (S. 134).
[F4] (POSI)-Taster	Einstellungen für das Erkennen der Spielposition (S. 136).

4. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.

5. Wählen Sie das Pad aus.

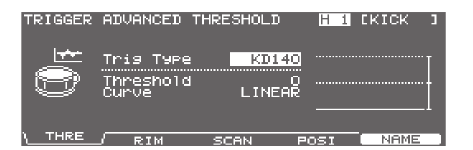
Schlagen Sie das gewünschte Pad an, oder verwenden Sie die TRIG SELECT-Taster oder die Cursor-Taster.

Das Edit-Display des gewählten Pads erscheint.

6. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

7. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Erweiterte Einstellungen für die Pads (THRE)



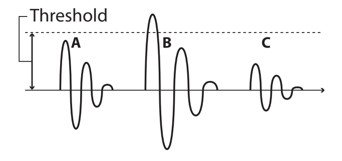
Die graphische Darstellung auf der rechten Seite des Displays ist ein "Velocity Monitor", in dem Sie die erzeugte Spieldynamik in Echtzeit überprüfen können.

Parameter	Wert	Beschreibung
Threshold	1–31	Minimaler Pegel für ein Pad
Curve	LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2	Hüllkurve für die Änderung der Lautstärke in Abhängigkeit von der Spieldynamik

Einstellen der Mindest-Anschlagstärke der Pads (Threshold)

Mit diesem Parameter legen Sie fest, dass ein Trigger-Signal nur empfangen werden kann, wenn eine bestimmte Anschlagstärke (Velocity) überschritten wird. So wird verhindert, dass ein Sound allein schon vom Mitschwingen anderer Pads ausgelöst wird.

Im unten stehenden Beispiel erzeugt nur "B" einen Sound, "A" und "C" nicht.



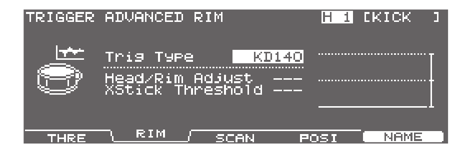
Wert	Beschreibung
0–31	Bei höheren Werten wird bei leichten Schlägen kein Sound ausgelöst. Erhöhen Sie den "Threshold"-Wert, während Sie auf dem Pad spielen. Prüfen Sie das Ergebnis, und regeln Sie bei Bedarf nach. Wiederholen Sie dies, bis Sie die optimal zu Ihrem Spiel passende Einstellung gefunden haben.

Steuerung der Lautstärke über die Spieldynamik (Curve)

Mit diesem Parameter legen Sie fest, auf welche Weise Ihre Anschlagstärke in eine entsprechende Lautstärke umgesetzt wird. Stellen Sie die Kurve so ein, dass sich ein möglichst natürliches Spielgefühl ergibt.

Wert	Beschreibung
LINEAR	Die Grundeinstellung. Erzeugt das natürlichste Verhältnis zwischen Anschlagstärke und Lautstärke-Änderungen. Volume / Dynamik: LINEAR
EXP1, EXP2	Im Vergleich zu LINEAR werden erst bei starken Anschlägen höhere Lautstärken erzielt. Volume / Dynamik: EXP1 — Volume / Dynamik: EXP2
LOG1, LOG2	Im Vergleich zu LINEAR erzeugen bereits leichte Anschläge eine stärkere Lautstärke-Änderung. Volume / Dynamik: LOG1 — Volume / Dynamik: LOG2
SPLINE	Hier ergeben sich extreme Lautstärke-Änderungen im Verhältnis zur Anschlagstärke. Volume / Dynamik: SPLINE
LOUD1, LOUD2	Schwache Dynamik. Damitist es leicht, ständig hohe Lautstärken zu erzielen. In Verbindung mit akustischen Drum-Triggern gewährleisten diese Einstellungen gleichmäßige Lautstärken. Volume / Dynamik: LOUD1 — Volume / Dynamik: LOUD2

Erweiterte Einstellungen für den Rim Shot (RIM)



Die graphische Darstellung auf der rechten Seite des Displays ist ein "Velocity Monitor", in dem Sie die erzeugte Spieldynamik in Echtzeit überprüfen können.

Parameter	Wert	Beschreibung
Head/Rim Adjust	0–80	Rimshot-Ansprache
XStick Threshold	0–127	Cross Stick-Ansprache

Rimshot-Ansprache (Head/Rim Adjust)

Ist ein V-Pad wie das PD-128 angeschlossen, können Sie die Empfindlichkeit für den Spannreifen einstellen.

In einigen Fällen könnte der Rim-Sound versehentlich ausgelöst werden, weil Sie sehr laut auf das Fell geschlagen haben. Dies können Sie vermeiden, indem Sie einen niedrigeren "RimShot Adjust"-Wert einstellen.

Wenn Sie den Wert zu niedrig einstellen, könnte es schwierig werden, den Rim-Sound zu spielen.

Wert	Beschreibung
0–8.0	Wenn Sie einen Rim-Sound hören, wenn Sie das Pad stark anschlagen, erhöhen Sie den Wert. Wenn Sie den Pad-Sound hören, wenn Sie den Rim stark anschlagen, verringern Sie den Wert. Wenn Sie den Pad-Sound hören, wenn Sie den Rim schwach anschlagen, verringern Sie den Wert.

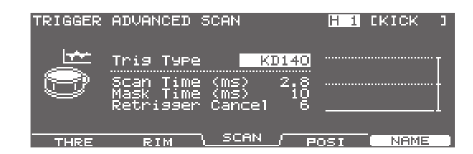
Cross Stick-Ansprache (XStick Threshold)

Ist ein V-Pad wie das PD-128 angeschlossen, können Sie den "Übernahmepunkt" zwischen Cross Stick- und Rimshot-Sound bestimmen.

Wert	Beschreibung
0–127	Höhere Werte bewirken eine leichteres Ansprechen der Cross Stick-Sounds. Ist "0" eingestellt, wird beim Spielen eines Cross Stick-Schlags ein offener Rimshot (open Rimshot) erzeugt. High Volume Low Rim Shot Sound Cross Stick Sound Dynamik Soft Hard XStick Threshold

* Sehr hohe Werte können bewirken, dass selbst dann ein Cross Stick-Sound erzeugt wird, wenn Sie einen offenen Rimshot spielen.

Erweiterte Einstellungen für das Triggersignal (SCAN)



Die graphische Darstellung auf der rechten Seite des Displays ist ein "Velocity Monitor", in dem Sie die erzeugte Spieldynamik in Echtzeit überprüfen können.

Parameter	Wert	Beschreibung
Scan Time	0–4.0 ms	Erkennungszeit für Trigger-Signale
Mask Time	0–64 ms	Verhindern von Doppel-Triggern
Retrigger Cancel	1–16	Erkennen der Triggersig-nal-Abschwächung

Erkennungszeit für Trigger-Signale (Scan Time)

Weil sich das Einschwingverhalten der Trigger-Signal-Wellenformen je nach verwendetem Pad oder Akustik-Drum-Trigger unterscheidet, könnten gleichmäßige Schläge trotzdem verschiedene Lautstärken erzeugen. Sollte dies der Fall sein, können Sie mit "SCAN TIME" ein präziseres Erkennen Ihrer Spielweise einstellen.

Wert	Beschreibung
0–4.0 ms	Erhöhen Sie, während Sie das Pad laut anschlagen, schrittweise den Scan Time-Wert, ausgehend von 0 msec, bis sich die resultierende Lautstärke auf ihrem höchstem Niveau stabilisiert. Bei diesem Wert testen Sie dann, ob sich die Lautstärke zwischen leichtem und starkem Anschlag entsprechend ändert. Scan Time Zeit * Je höher der Wert, desto mehr Zeit vergeht bis zum Auslösen des Sounds. Stellen Sie den Wert so niedrig wie möglich ein.

Verhindern von Doppel-Triggern (Mask Time)

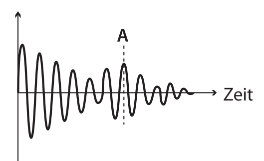
Wenn beispielsweise bei einem Kick-Trigger der Schlegel zurückprallt und das Pad ein zweites Mal trifft, oder wenn bei einem akustischen Drumset der Schlegel nach einem Schlag auf dem Fell liegen bleibt, können Doppel-Trigger entstehen (anstelle eines beabsichtigten Sounds werden zwei Sounds ausgelöst). Mit dem Mask-Time-Parameter können diese Probleme behoben werden: Nach dem ersten Anschlagen des Pads werden alle weiteren Schläge, die innerhalb der "MASK TIME" (0–64 ms) liegen, ignoriert.

Wert	Beschreibung
0–64 ms	Lassen Sie beispielsweise bei einem Kick-Trigger den Schlegel zurückprallen, und schlagen Sie die Spielfläche wieder sehr schnell an. Erhöhen Sie den Mask-Time-Wert, bis das Abprallen des Schlegels keine unerwünschten Sounds mehr auslöst. Mask Time Zeit Sound wird nicht ausgelöst

Falls bei einem einzelnen Schlag zwei oder mehr Sounds ausgelöst werden, müssen Sie den Retrigger-Cancel-Wert neu einstellen.

Erkennen der Triggersignal-Abschwächung (Retrigger Cancel)

Dieses ist ein wichtiger Parameter, falls Sie Akustik-Drum-Trigger verwenden. Diese können unregelmäßige Wellenformen erzeugen, die ein versehentliches Auslösen der Sounds beispielsweise am Punkt A in der unten abgebildeten Grafik bewirken (Retrigger).



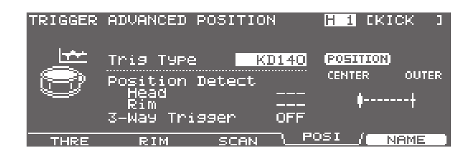
Dieses Problem kann im Ausklingbereich der Trigger-Wellenform auftreten. "Retrigger Cancel" erkennt solche Unebenheiten und verhindert ein erneutes Triggern.

Wert	Beschreibung
1–16	Schlagen Sie wiederholt auf das Pad, und erhöhen Sie schrittweise den "Retrigger-Cancel"-Wert, bis ein Mehrfach-Triggern nicht mehr auftritt. Obwohl hohe Werte ein Retriggern wirksam unterdrücken, können eventuell schnell aufeinander folgende Schläge – etwa bei einem Wirbel – nicht mehr erkannt werden. Stellen Sie den Wert deshalb so niedrig wie möglich ein, ohne dass ein Retriggern auftritt.

HINWEIS

Das Problem des Mehrfach-Triggerns kann auch mit dem „Mask-Time"-Parameter gelöst werden. "Mask Time" verhindert das Erkennen von Trigger-Signalen innerhalb eines definierten Zeitraums, nachdem bereits ein Trigger-Signal empfangen wurde. "Retrigger Cancel" erkennt dagegen Unebenheiten im Trigger-Signal und verhindert somit das Mehrfach-Triggern.

Erweiterte Einstellungen für die Spielposition (POSI)



Parameter	Wert	Beschreibung
Position Detect	OFF, ON	Positional Sensing ein/aus
3Way Trigger	OFF, ON	Schaltet das 3-Wege-Triggering für das Ride-Cymbal ein (ON) bzw. aus (OFF)

Ein- und Ausschalten des Positional Sensing (Position Detect)

Sie können das Positional Sensing für die folgenden Pads ein- bzw. ausschalten.

- 2 SNARE (Head/Rim)
- 3–6 TOM 1–4 (Rim)
- 10 RIDE (Kuppe)
- 12–15 AUX 1–4 (Head/Rim)

* Wenn Sie einen "Trig Type" auswählen, der das Positional Sensing nicht unterstützt, erscheint im Display die Anzeige "- - -", und die Einstellung kann nicht verändert werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
Head	OFF, ON	Positional Sensing ein/aus
Rim	OFF, ON	Positional Sensing ein/aus

Auf Profil, Kuppe und Rand eines Ride V-Cymbals spielen (3Way Trigger)

Wenn Sie als RIDE-Cymbal ein CY-15R oder CY-12R/C verwenden, können Sie mit Hilfe des 3-Weg-Triggerns sowohl auf dem Profil als auch auf der Kuppe und dem Rand spielen.

Schließen Sie das Pad wie auf S. 37 gezeigt an, und stellen Sie den Parameter "3Way Trigger" auf "ON".

Wert	Beschreibung
OFF, ON	Schaltet das 3-Wege-Triggering für das Ride-Cymbal ein (ON) bzw. aus (OFF)

Welche Spielweise spricht welchen Trigger-Eingang an?

Spielmethode	TD-30 Triggereingang
Profil-Schlag	10 RIDE (Head)
Kuppen-Schlag	10 RIDE (Rim)
Rand-Schlag	11 EDGE (Rim)

* Bei "3Way Trigger=ON" kann der "Head"-Bereich von TRIGGER INPUT 11 EDGE nicht mit einem Instrument belegt werden.

* Bei "3Way Trigger=ON" wird für TRIGGER INPUT 11 EDGE "RD CTRL" angezeigt. Dies kann nicht geändert werden (S. 126).

Benennen einer Trigger-Bank (NAME)

Sie können eine Trigger-Bank mit bis zu 12 Zeichen benennen.

1. **Wählen Sie im TRIGGER BANK-Display (S. 126) die gewünschte Trigger-Bank aus.**
2. **Drücken Sie den [F5] (ADVANCE)-Taster.**
   Das TRIGGER ADVANCED-Display erscheint.
3. **Drücken Sie den [F5] (NAME)-Taster.**
   Das TRIG BANK NAME-Display erscheint.



4. **Geben Sie den gewünschten Namen ein.**
   Siehe "Eingabe eines Namens" (S. 29).
5. **Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das TRIGGER ADVANCED-Display anzuwählen.**

Kopieren einer Trigger-Bank

Sie können die Einstellungen einer Trigger-Bank aus dem Preset-Speicher oder von einem USB Flash-Speicher in den User-Speicher kopieren.

Innerhalb des User-Speichers können Sie die Zuordnung der Einstellungen neu arrangieren.

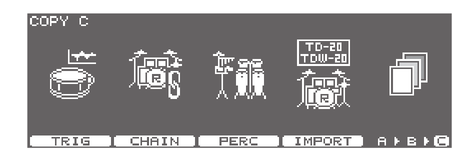
HINWEIS

Beim Kopieren werden die Daten im Zielbereich überschrieben. Sichern Sie wichtige Daten vorher mithilfe der Backup-Funktion auf einem USB Flash-Speicher “Erstellen eines Daten-Backup” (S. 108).

1. Halten Sie den [SHIFT]-Taster, und drücken Sie den [USB MEM]-Taster.

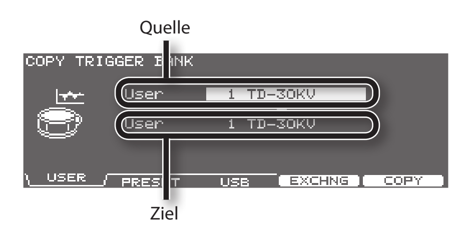
Der [USB MEM]-Taster leuchtet, und das COPY A-Display erscheint.

2. Drücken Sie den [F5] (A▶B▶C)-Taster zweimal, um das “COPY C”-Display aufzurufen.



3. Drücken Sie den [F1] (TRIG)-Taster.

Das COPY TRIGGER BANK-Display erscheint.



4. Wählen Sie mit den [F1]–[F3]-Tastern die Kopierquelle aus.

Taster	Beschreibung
[F1] (USER)-Taster	User-Speicher. Der Vorgang “Exchange” (Austauschen) zwischen Copy-source und Copy-destination ist nur möglich, wenn für Copy-source der User-Speicher ausgewählt ist.
[F2] (PRESET)-Taster	Preset-Speicher
[F5] (USB)-Taster	Auf einem USB Flash-Speicher gesicherte Daten

5. Wählen Sie mit den den [–] [+]-Tastern, den Cursor-Tastern und dem Drehregler die gewünschten Copy source- und Copy-destination-Einstellungen.

Wenn Sie bei Schritt 4 [F3 (USB)] gedrückt haben, wählen Sie hier die Copy-source Backup-Nummer aus.

6. Drücken Sie den [F4] (EXCHNG) oder [F5] (COPY)-Taster.

Eine Bestätigungs-Abfrage erscheint.

(Beispiel: Kopieren einer Trigger-Bank des USB Flash-Speichers)



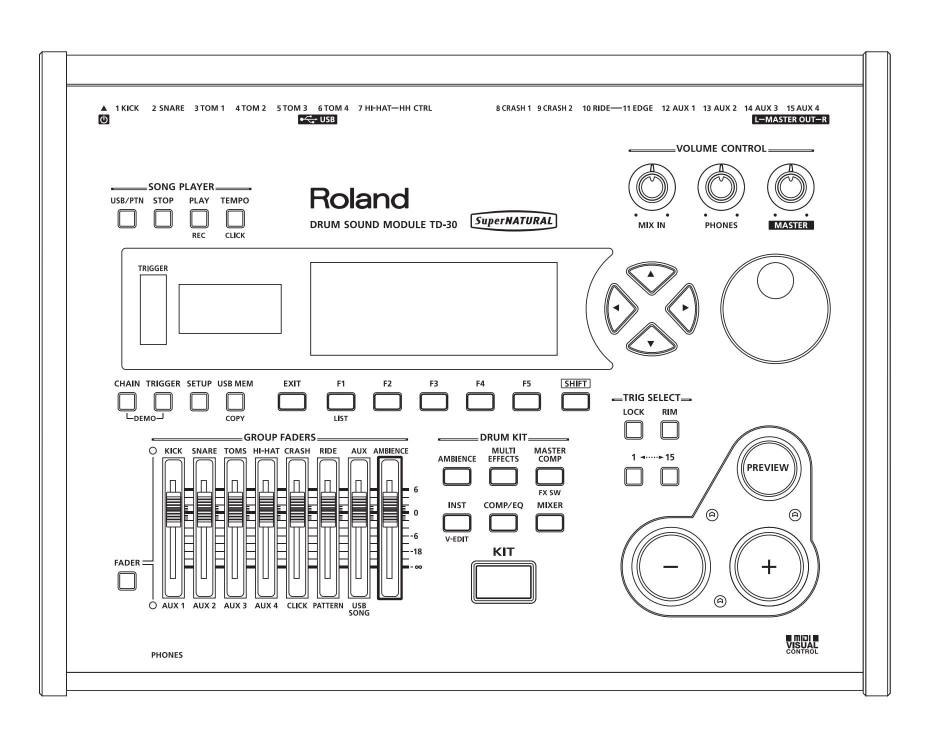
Wenn Sie bei Schritt 4 [F1 (USER)] gedrückt haben, können Sie mit [F4 (EXCHNG)] Copy-source und Copy-destination vertauschen.

Um den Vorgang abzubrechen, drücken Sie den [F1] (CANCEL)-Taster.

7. Drücken Sie den [F5] (EXECUTE)-Taster, um den Vorgang auszuführen.

NOTIZEN

USB und MIDI


1 KICK
2 SNARE
3 TOM 1
4 TOM 2
5 TOM 3
6 TOM 4
7 HI-HAT—HH CTRL
USB
8 CRASH 1
9 CRASH 2
10 RIDE—11 EDGE
12 AUX 1
13 AUX 2
14 AUX 3
15 AUX 4
L—MASTER OUT—R
VOLUME CONTROL
MIX IN
PHONES
MASTER
SONG PLAYER
USB/PTN
STOP
PLAY
TEMPO
REC
CLICK
Roland
DRUM SOUND MODULE TD-30
SuperNATURAL
TRIGGER
CHAIN
TRIGGER
SETUP
USB MEM
DEMO
COPY
EXIT
F1
LIST
F2
F3
F4
F5
SHIFT
TRIG SELECT
LOCK
RIM
1
15
GROUP FADERS
KICK
SNARE
TOMS
HI-HAT
CRASH
RIDE
AUX
AMBIENCE
AUX 1
AUX 2
AUX 3
AUX 4
CLICK
PATTERN
USB SONG
FADER
DRUM KIT
AMBIENCE
MULTI EFFECTS
MASTER COMP
FX SW
INST
V-EDIT
COMP/EQ
MIXER
KIT
PREVIEW
PHONES
MIDI VISUAL CONTROL

Anschließen an einen Rechner über USB

Sie können das TD-30 über USB mit einem Rechner verbinden und dann folgende Dinge ausführen:

- Aufzeichnen der Spieldaten des TD-30 mit einer DAW/MIDI-Sequenzer-Software
- Verwenden des TD-30 als USB MIDI-Interface für einen Rechner.

Lesen Sie zu diesem Thema auch den Abschnitt "Die MIDI-Einstellungen" (S. 141).

* Um die USB-Funktionen des TD-30 zu nutzen, muss vorher der entsprechende USB-Treiber auf dem verwendeten Rechner installiert werden.
* Das TD-30 kann über USB ausschließlich MIDI-Daten senden und empfangen.

Installieren des USB-Treibers

1. Installieren Sie den USB-Treiber auf dem verwendeten Rechner.

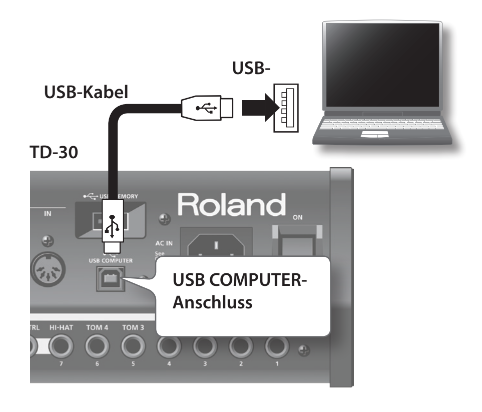
Den USB-Treiber finden Sie auf der dem TD-30 beigefügten CD-ROM. Die aktuelle Version finden Sie auf der Roland-Internetseite:

http://www.roland.com/

Der Vorgang der Installation ist abhängig vom verwendeten Betriebssystem des Rechners. Lesen Sie dazu die "Readme"-Datei der CD-ROM.

Anschließen des TD-30 an den Rechner

1. Verbinden Sie das TD-30 und den Rechner über ein USB-Kabel.



Die Systemvoraussetzungen für das notwendige Betriebssystem eines Rechners finden Sie auf der Roland-Internetseite:

http://www.roland.com/

HINWEIS

- Abhängig vom Rechner kann es vorkommen, dass trotz korrekter Installation des USB-Treibers die USB-Verbindung zum TD-30 nicht funktioniert.
- Bevor Sie neue Kabelverbindungen vornehmenb, regeln Sie immer die Lautstärke auf Minimum und schalten Sie die Geräte aus. Damit beugen Sie eventuellen Fehlfunktionen bzw. Beschädigungen (durch Signalspitzen) vor.
- Ein USB-Kabel erhalten Sie über den entsprechenden Fachhandel.
- Beachten Sie die folgenden Regeln bezüglich der Einschaltreihenfolge:

  1. Schalten Sie zuerst das TD-30 ein.

  3. Starten Sie die DAW-Software am Rechner.

  * Schalten Sie das TD-30 nicht aus bzw. wieder ein, solange die DAW-Software noch aktiv ist.

Die MIDI-Einstellungen

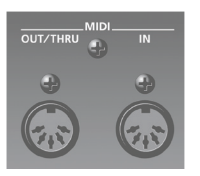
Über MIDI

MIDI steht für "Musical Instrument Digital Interface" und ist ein weltweiter Standard für die Übertragung von MIDI-Informationen zwischen Instrumenten, Geräten undComputer-Software mit MIDI-Schnittstelle.

Das TD-30 kann sowohl MIDI-Daten übertragen als auch empfangen.

Die MIDI-Anschlüsse

Das TD-30 besitzt die beiden folgenden MIDI-Anschlüsse.



Der MIDI IN-Anschluss

Über diesen Anschluss werden MIDI-Meldungen für die interne Klangerzeugung empfangen und in Sound umgesetzt.

Der MIDI OUT/THRU-Anschluss

Über diesen Anschluss werden die über die am TD-30 angeschlossenen Pads und Controller MIDI-Meldungen an externe MIDI-Instrumente bzw. MIDI-Sequenzer übertragen. Wenn der Parameter "Soft Thru" (S. 142) auf "ON" steht, arbeitet dieser Anschluss zusätzlich als MIDI THRU-Anschluss. In diesem Fall werden die über MIDI IN empfangenen Daten unverändert über den MIDI OUT/ THRU-Anschluss weiter geleitet und zusätzlich zu den TD-30-eigenen Controller-Daten ausgegeben.

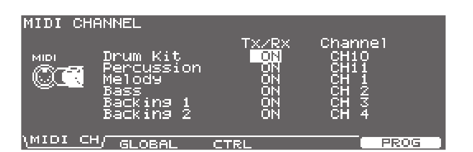
Die Einstellungen der MIDI-Kanäle (MIDI CH)

Sie können für jeden Part des TD-30 bestimmen, auf welchem dieser seine MIDI-Meldungen senden bzw. empfangen soll.

1. Wählen Sie das SETUP B-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (MIDI)-Taster.

2. Drücken Sie den [F1] (MIDI CH)-Taster.

Das MIDI CHANNEL-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Part aus.

4. Wählen Sie mit den Cursor [◀] [▶]-Taster den gewünschten Parameter aus.

5. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Tx/Rx	OFF, ON	Schaltet das Senden bzw. den Empfang von MIDI-Daten ein bzw. aus
Channel	CH1–CH16	Bestimmt den MIDI-Kanal

HINWEIS

- Der Drum-Kit-Part und der Percussion-Part können beide auf "CH10" gestellt werden. Wenn für beide Parts dann eine Notennummer empfangen wird, die für beide Parts mit einem Sound belegt ist, erklingt nur der Sound des Drum-Kit-Parts.
- Andere Parts können nicht auf identische MIDI-Kanäle eingestellt werden.

6. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.

Allgemeine MIDI-Einstellungen (GLOBAL)

1. **Wählen Sie das SETUP B-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (MIDI)-Taster.**

2. **Drücken Sie den [F2] (GLOBAL)-Taster.**
   Das MIDI GLOBAL-Display erscheint.



3. **Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.**

4. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.**

5. **Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.**

Verwenden des TD-30 als USB MIDI-Interface (Soft Thru)

Wenn das TD-30 über USB an einen Rechner angeschlossen ist, können Sie die MIDI-Anschlüsse des TD-30 als MIDI-Interface für den Rechner verwenden und darüber weitere MIDI-Geräte ansteuern.

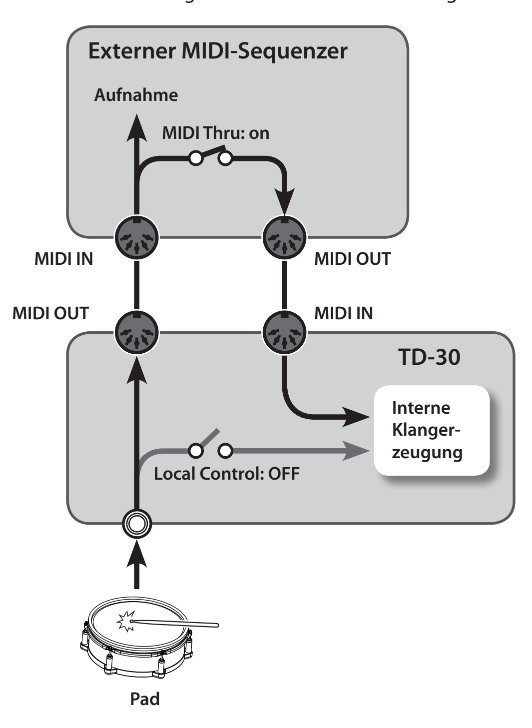
Parameter	Wert	Beschreibung
Soft Thru MIDI IN	OFF	Die am MIDI IN empfangenen Spieldaten werden nicht an den MIDI OUT-Anschluss bzw. den USB COMPUTER-Anschluss weiter geleitet.
	ON (MIDI OUT)	Die am MIDI IN empfangenen Spieldaten werden an den MIDI OUT-Anschluss weiter geleitet.
	ON (USB MIDI)	Die am MIDI IN empfangenen Spiel-daten werden an den USB COMPUTER-Anschluss weiter geleitet.
	ON (MIDI+USB)	Die am MIDI IN empfangenen Spieldaten werden sowohl an den MIDI OUT-Anschluss als auch USB COMPUTER-Anschluss weiter geleitet.

Parameter	Wert	Beschreibung
Soft Thru USB MIDI	OFF	Die Spieldaten des Rechners werden nicht über den TD-30 MIDI OUT-Anschluss ausgegeben.
	MIDI OUT	Die Spieldaten des Rechners werden über den TD-30 MIDI OUT-Anschluss ausgegeben.

Aufzeichnen der Spieldaten mit einem externen Sequenzer (Local Control)

Hier legen Sie fest, ob die am TD-30 angeschlossenen Pads die interne Tonerzeugung des TD-30 direkt ansteuern (Local On) oder ob diese direkte Verbindung unterbrochen ist (Local Off). In Verbindung mit externen MIDI-Sequenzern wird meistens die Einstellung "Local Off" benötigt. In diesem Fall werden die Trigger-Signale der Pads über den MIDI-OUT/THRU-Anschluss ausgegeben und über den "Umweg" des externen MIDI-Sequenzers wieder zurück an den MIDI-IN-Anschluss des TD-30 zurückgeführt.

In der Voreinstellung ist das TD-30 auf "Local On" gesetzt.



* Bei "Local Control=ON (DRUM)" bzw. "Local Control=ON (PERC)" werden die Klänge nicht gewechselt, wenn Sie das Drum-Kit umschalten.

Parameter	Wert	Beschreibung
Local Control	OFF	Die direkte Verbindung von Pads/Cymbals etc. zur internen Klangerzeugung ist unterbrochen. Die Spieldaten werden aber über MIDI OUT gesendet.
	ON (DRUM)	Die Spieldaten der Pads werden zum Drum Kit-Part geleitet. Dieses ist die Normaleinstellung.
	ON (PERC)	Die Spieldaten der Pads werden zum Percussion-Part geleitet. Die Drum-Kits können nicht gespielt werden. Wählen Sie diese Einstellung, wenn Sie das Spiel der Percussion-Sounds aufzeichnen möchten.

* Bei “Local Control=ON (PERC)” werden die Klänge nicht gewechselt, wenn Sie Drum-Kits umschalten.

Einstellen der Device ID-Nummer

Die Device-ID (Geräte-Nummer) wird verwendet, wenn Sie mehrere TD-30 in einem MIDI-Setup integriert haben und System-Exclusive-Daten nur an ein bestimmtes TD-30 dieses Setups übertragen werden sollen.

Ab Werk ist das TD-30 auf “17“ eingestellt, und diese Einstellung muss im Normalfall nicht geändert werden.

Parameter	Wert	Beschreibung
Device ID	1–32	Device ID-Nummer

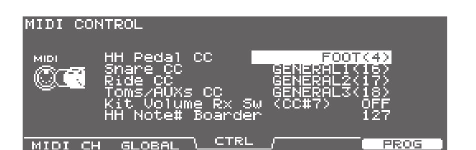
MIDI-Meldungen, die bei Spielen der Pads erzeugt werden (CTRL)

Sie können bestimmen, welche MIDI-Meldungen bei Spielen der Pads erzeugt und empfangen werden (z.B. Spielposition auf der Schlagfläche eines Pads oder Stärke, mit der das Hi-hat-Pedal getreten wird.

1. Wählen Sie das SETUP B-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (MIDI)-Taster.

2. Drücken Sie den [F3] (CTRL)-Taster.

Das MIDI CONTROL-Display erscheint.



3. Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster den gewünschten Parameter aus.

4. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Pedal CC	OFF, MODULATION (1), BREATH (2), FOOT (4), EXPRESSION (11), GENERAL1 (16)–GENERAL4 (19)	Control Change-Meldung für das Senden/Empfangen des Hi-Hat-Spiels.
Snare CC		Control Change-Meldung für das Senden/Empfangen der Spiel-Position für Snare, Ride, Tom 1-4 und AUX 1–4
Ride CC		
Toms/AUXs CC		
Kit Volume Rx Sw (CC#7)	OFF, ON (Voreinstellung: OFF)	Bestimmt, ob für den Drum-Kit-Part MIDI-Lautstärke-Meldungen (CC #7) empfangen werden (ON), oder nicht (OFF) (S. 141).
HH Note# Border	0–127	Bestimmt die Position des Pedals, an der von offener auf geschlossene Hi-hat umgeschaltet wird (S. 144). * Diese Einstellung müssen Sie nicht ändern, wenn Sie das TD-30 nicht über MIDI ansteuern.

HINWEIS

Wenn ein Control Change-Befehl mehr als einem Parameter zugeordnet ist, erscheint das [*]-Symbol rechts des nicht verfügbaren Parameters.

5. Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das

DRUM KIT-Display anzuwählen.

Der Parameter HH Note# Border

Diese Einstellung bestimmt die MIDI-Meldungen, die übertragen werden, wenn Sie mit dem TD-30 und den Pads ein externes MIDI-Soundmodul ansteuern möchten. Wenn Sie nur das TD-30 und die Pads spielen, muss diese Einstellung nicht verändert werden.

Welche Notennummer beim Spielen der Hi-Hat vom TD-30 gesendet wird, hängt von der Stellung des Hi-Hat-Kontroll-Pedals ab. Mit dem Parameter "HH Note# Border" können Sie eine Hi-Hat-Pedal-Position festlegen, ab der die Notennummer von der offenen Hi-Hat zur geschlossenen wechselt. Mit der Werkseinstellung (127) wird die Nummer für die geschlossene Hi-Hat nur gesendet, wenn das Pad bei ganz niedergetretenem Pedal angeschlagen wird. Wenn Sie möchten, dass diese Notennummer auch übertragen wird, wenn die Hi-Hat leicht offen ist, stellen Sie einen Wert von beispielsweise "90" ein. Wenn Sie die Hi-Hat-Notennummer-Grenze ändern, kann eine Hi-Hat, diedurch Spielen der Pads im internen Sequenzer aufgenommen wurde, anders klingen als eine aktuell aufgenommene.

Anwahl der Kits bzw. Sets über Program Change (PROG)

Jedes Drum-Kit/Percussion-Set besitzt seine eigene Program Change-Nummer.

1. **Wählen Sie das SETUP B-Display (S. 114), und drücken Sie den [F3] (MIDI)-Taster.**

2. **Drücken Sie den [F5] (PROG)-Taster.**

   Das MIDI PROGRAM CHANGE (DRUM KIT)- oder MIDI PROGRAM CHANGE (PERC SET)-Display erscheint.





Taster	Beschreibung
[F1] (RX ON/OFF)-Taster	Ein- und Auschalten des Empfangs von Program Change-Meldungen.
[F2] (TX ON/OFF)-Taster	Ein- und Auschalten des Sendens von Program Change-Meldungen.
[F3] (DRM KIT)-Taster	Programmnummer eines Drum-Kits.
[F4] (PRC SET)-Taster	Programmnummer eines Percussion-Sets.

3. **Wählen Sie mit den [F3]- oder [F4]-Tastern die gewünschte Funktion aus.**

4. **Wählen Sie mit den Cursor [▲] [▼]-Taster das gewünschte Drum-Kit bzw. Percussion-Set aus.**

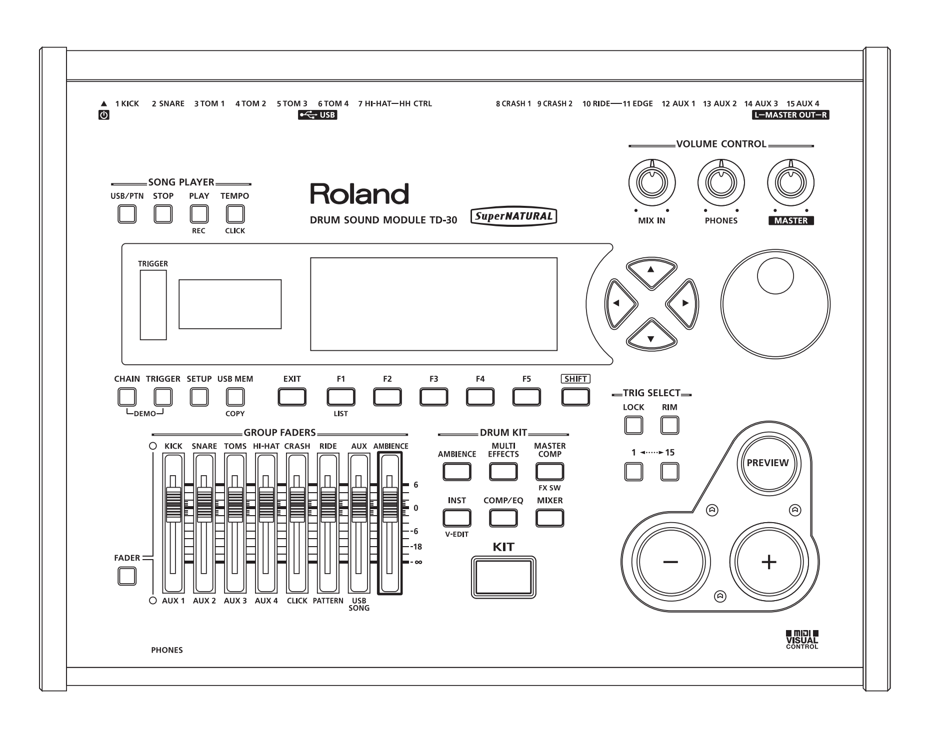
5. **Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.**

   Die Drum-Kits/Percussion-Sets werden umgeschaltet bzw. ausgewählt, wenn eine entsprechende Programmnummer über MIDI empfangen wird.

   Wenn Sie am TD-30 ein Drum-Kit bzw. Percussion-Set auswählen , wird die entsprechende Programmnummer übertragen.

6. **Drücken Sie den [KIT]-Taster, um wieder das DRUM KIT-Display anzuwählen.**

Anhang



1 KICK
2 SNARE
3 TOM 1
4 TOM 2
5 TOM 3
6 TOM 4
7 HI-HAT—HH CTRL
USB
8 CRASH 1
9 CRASH 2
10 RIDE—11 EDGE
12 AUX 1
13 AUX 2
14 AUX 3
15 AUX 4
L—MASTER OUT—R
VOLUME CONTROL
MIX IN
PHONES
MASTER
SONG PLAYER
USB/PTN
STOP
PLAY
TEMPO
REC
CLICK
Roland
DRUM SOUND MODULE TD-30
SuperNATURAL
TRIGGER
CHAIN
TRIGGER
SETUP
USB MEM
DEMO
COPY
EXIT
F1
LIST
F2
F3
F4
F5
SHIFT
TRIG SELECT
LOCK
RIM
1
15
PREVIEW
GROUP FADERS
KICK
SNARE
TOMS
HI-HAT
CRASH
RIDE
AUX
AMBIENCE
6
0
-6
-18
-∞
FADER
AUX 1
AUX 2
AUX 3
AUX 4
CLICK
PATTERN
USB SONG
DRUM KIT
AMBIENCE
MULTI EFFECTS
MASTER COMP
FX SW
INST
V-EDIT
COMP/EQ
MIXER
KIT
–
+
PHONES
MIDI VISUAL CONTROL

Die Visual Control-Funktion

Steuern von Bilddaten mit dem TD-30 (VISUAL CONTROL)

Was ist MIDI Visual Control?



MIDI Visual Control ist ein Hersteller-übergreifendes Steuer-Protokoll, welches ermöglicht, Bild- und Video-relevante Parameter über MIDI-Befehle zu steuern. Damit können Sie sehr einfach Ihre Musik zu einer Video-Performance synchronisieren.

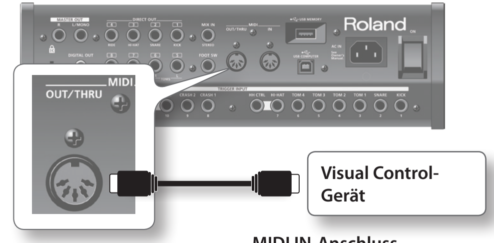
Was ist V-LINK?



V-LINK ist ein Steuer-Protokoll von Roland, welches ermöglicht, Bild- und Video-relevante Parameter über MIDI-Befehle zu steuern. Damit können Sie sehr einfach Ihre Musik zu einer Video-Performance synchronisieren.

Anschlussbeispiel

Sie benötigen für dieses Setup ein Visual Control- bzw. V-LINK-kompatibles Videogerät.



MIDI IN-Anschluss

MIDI OUT/THRU-Anschluss

Ein- und Ausschalten der VISUAL CONTROL-Funktion

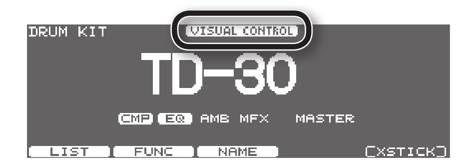
1. Wählen Sie das SETUP C-Display (S. 114), und drücken Sie den [F2] (V. CTRL)-Taster.

Das VISUAL CONTROL-Display erscheint.



2. Drücken Sie den [F1]-Taster, um die VISUAL CONTROL-Funktion ein- bzw. auszuschalten.

Wenn die Visual Control-Funktion eingeschaltet ist, erscheint im DRUM KIT-Display das VISUAL CONTROL-Symbol.



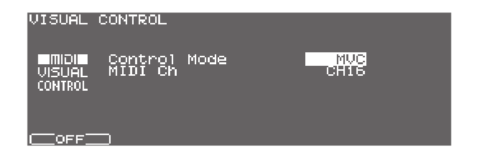
HINWEIS

Bei Ausschalten des TD-30 wird die Visual Control-Funktion ausgeschaltet.

Die VISUAL CONTROL Einstellungen

1. Wählen Sie das SETUP C-Display (S. 114), und drücken Sie den [F2] (V. CTRL)-Taster.

Das VISUAL CONTROL-Display erscheint.



2. Wählen Sie mit den [–] [+]-Tastern oder dem Drehregler die gewünschte Einstellung.

Parameter	Wert	Beschreibung
Control Mode	MVC	Für MIDI Visual Control-Geräte
	V-LINK	Für V-LINK-Geräte
MIDI Ch	CH1–CH16	MIDI-Kanal für das Umschalten der Bilder

3. Drücken Sie den [EXIT]-Taster, um wieder das SETUP C-Display anzuwählen.

Steuern der Bilder über die Pad Pattern-Funktion

Wenn Sie über die Pads Patterns triggern (Pad Pattern-Funktion, S. 60), können über die erzeugten Notennummern innerhalb des Patterns Bilder eines externen Visual Control-Gerätes umgeschaltet werden.

Die Preset-Patterns 99 und 100 besitzen jeweils eine voreingestellte Notennummer-Abfolge.

Pattern	Noten-Nr.
99 (7 Noten)	36
	38
	40
	41
	43
	45
	47

Pattern	Noten-Nr.
100 (12 Noten)	36
	37
	38
	39
	40
	41
	42
	43
	44
	45
	46
	47

HINWEIS

- Als “Backing-Parts” bezeichnet man die Instrumenten-Parts außer den Drum- und Percussion-Parts (S. 92).
- Stellen Sie den “Play Type” des Patterns auf “MVC” (S. 98).
- Die Spieldaten der Backing-Parts werden über den “MIDI Ch” übertragen.

Mögliche Fehlerursachen

Problem	Prüfung	Aktion	Seite
Probleme mit dem Sound			
Kein Sound bzw. zu geringe Lautstärke	Ist das TD-30 korrekt mit den externen Geräten verbunden?	Überprüfen Sie dieses.	S. 24
	Ist ein Audiokabel defekt?	Verwenden Sie ein anderes Kabel.	–
	Benutzen Sie Audiokabel mit integriertem Widerstand?	Verwenden Sie ein Kabel ohne integrierten Widerstand.	–
	Ist die Lautstärke des am TD-30 angeschlossenen Verstärkers bzw. Mixers zu niedrig?	Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
	Ist die Lautstärke des TD-30 zu niedrig?	Erhöhen Sie die Lautstärke.	S. 39
	Hören Sie einen Sound über einen am TD-30 angeschlossenen Kopfhörer?	Falls ja, sind entweder die Kabelverbindungen nicht korrekt, oder der Verstärker bzw. Mixer funktionieren nicht wie erwartet. Überprüfen Sie dieses.	–
	Ist die Lautstärke des an der MIX IN-Buchse angeschlossenen Gerätes zu niedrig?	Erhöhen Sie die Lautstärke.	–
	Ist Local Control auf "OFF" gestellt?	Bei Local Control="OFF" ist die direkt Verbindung zwischen Pads/Cymbals und interner Klangerzeugung des TD-30 unterbrochen. Wählen Sie die Einstellung Local Control="ON", oder überprüfen Sie die MIDI Routing-Einstellungen im verwendeten MIDI-Sequenzer.	S. 142
Über ein Pad wird kein Sound erzeugt.	Sind die OUTPUT-Einstellungen korrekt?	Überprüfen Sie diese.	S. 115
	Ist die Lautstärke zu niedrig?	Überprüfen Sie die Einstellungen der Group Fader.	S. 28
		Überprüfen Sie die MIXER-Einstellungen.	S. 65
Probleme mit USB			
Der USB Flash-Speicher ist eingesteckt, wird aber nicht erkannt bzw. es können keine Daten ausgewählt werden.	Ist der USB Flash-Speicher korrekt eingesteckt?	Überprüfen Sie dieses.	S. 85
	Verwenden Sie einen von Roland empfohlenen USB Flash-Speicher?	Nur mit von Roland empfohlenen USB Flash-Speichern kann ein reibungsloser Betrieb gewährleistet werden.	–
Es kann keine Verbindung zum Rechner hergestellt werden.	Ist das USB-Kabel korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie dieses.	S. 140
Vom USB Flash-Speicher können keine Audiodaten abgespielt werden.	Besitzt die Audiodatei ein Format, das das TD-30 erkennen kann?	Überprüfen Sie dieses.	S. 85
	Ist die Audiodatei im korrekten Ordner abgelegt?	Die Audiodatei muss sich im Wurzelverzeichnis des USB-Speichers befinden.	S. 85
Probleme mit MIDI			
Kein Sound	Sind die MIDI-Kabel korrekt angeschlossen?	Überprüfen Sie dieses.	S. 141
	Ist das MIDI-Kabel defekt?	Verwenden Sie ein anderes Kabel.	–
	Ist der MIDI-Kanal korrekt eingestellt?	Die MIDI-Kanäle des TD-30 und des externen MIDI-Gerätes müssen auf den gleichen Wert eingestellt sein.	S. 141
	Ist die Notennummer korrekt eingestellt?	Wenn eine Notennummer empfangen wird, die keinem der angeschlossenen Pads zugeordnet ist, wird kein Sound erzeugt.	S. 61
Andere Probleme			
Der Display-Kontrast wechselt selbständig.	Dieses ist eine Spezifikation des Displays und keine Fehlfunktion.	Regeln Sie den Kontrast und die Helligkeit des Displays manuell nach.	S. 121

Liste der Fehlermeldungen

In der nachfolgenden Liste finden Sie die Fehlermeldungen, die im Display des TD-30 erscheinen können, sowie deren jeweilige Beschreibung und einen Hinweis, wie Sie weiter verfahren.



Wenn oberhalb des [F5]-Tasters die Anzeige "ACCEPT" erscheint, drücken Sie den [F5]-Taster, um das Fenster mit der Hinweismeldung zu schließen.

Meldung im Display	Bedeutung	Aktion
Data Damaged!	Die Daten des USB Flash-Speichers sind beschädigt.	Diese Daten können nicht verwendet werden.
Data Overload!	Das Pattern beinhaltet zu viele Daten, die nicht korrekt über MIDI OUT übertragen werden konnten.	Überprüfen Sie, für welchen Part Sie MIDI-Daten löschen können.
Empty Backup!	Auf dem USB Flash-Speicher befindet sich keine Backup-Datei.	–
Empty Pattern!	Dieses Pattern beinhaltet keine Daten und kann daher auch nicht editiert werden.	Wählen Sie ein Pattern aus, das Daten enthält.
Measure capacity has been reached.	Die Anzahl der maximal möglichen Takte für die Pattern-Aufnahme ist erreicht. Es können keine weiteren Takte aufgenommen bzw. Takte hinzugefügt werden.	Falls erforderlich, löschen Sie nicht benötigte Takte aus dem Pattern (S. 104).
MIDI Buffer Full!	Das Gerät hat zu viele MIDI-Daten auf einmal empfangen und konnte diese nicht korrekt verarbeiten.	Verringern Sie die Menge der gleichzeitig an das Gerät übertragenen MIDI-Meldungen.
MIDI Offline!	Die MIDI-Verbindung wurde unterbrochen.	Überprüfen Sie, ob das am MIDI IN angeschlosssene Gerät ausgeschaltet wurde oder das MIDI-Kabel defekt ist.
No empty backup area remains.	Auf dem USB Flash-Speicher steht kein leerer Backup-Speicher mehr zur Verfügung.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Backup-Daten (S. 111), oder verwenden Sie einen anderen USB Flash-Speicher.
No Empty Pattern!	Es stehen für die Aufnahme keine leere Patterns mehr zur Verfügung.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Patterns (S. 106).
Not Enough Memory!	Es konnte kein Pattern mehr aufgenommen bzw. editiert werden, weil der dafür benötigte interne Zwischenspeicher nicht ausreicht.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Patterns (S. 106).
Song is too long!	Die Audiodatei ist zu groß und kann daher nicht abgespielt werden.	Die Audiodatei darf nicht größer sein als 2 GB.
Song is too short!	Die Audiodatei ist zu klein und kann daher nicht abgespielt werden.	Die Audiodatei muss eine Länge von mindestens einer Sekunde haben.
System Error!	Ein interner Systemfehler ist aufgetreten.	Benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.
System Initialize	Die Daten im TD-30-Speicher sind eventuell beschädigt.	Benachrichtigen Sie Ihren Roland-Vertragspartner bzw. Ihr Roland Service Center.
USB drive is too busy.	Die Daten können vom USB Flash-Speicher nicht korrekt gelesen werden.	Verwenden Sie einen von Roland empfohlenen USB Flash-Speicher.
USB Memory Error!	Die Daten des USB Flash-Speichers sind eventuell beschädigt.	Die beschädigten Daten können nicht verwendet werden.
	Der USB Flash-Speicher besitzt ein Format, das das TD-30 nicht erkennen kann.	Formatieren Sie den USB Flash-Speicher mit dem TD-30 (S. 113).
USB Memory Full!	Auf dem USB Flash-Speicher ist nicht mehr genügend freier Speicher.	Löschen Sie nicht mehr benötigte Daten (S. 111), oder verwenden Sie einen anderen USB Flash-Speicher.
USB-Speicher is not connected!	Am USB MEMORY-Anschluss ist kein USB Flash-Speicher angeschlossen.	Schließen Sie einen USB Flash-Speicher an (S. 85).

Notennummern (Voreinstellungen)

Drum-Kit 1–100

	Note number	Trigger input
	22	(7) Closed HH Rim
	23	(for BrushSweep) (S. 61)
C1	24	–
	25	(11) Ride-Edge
	26	(7) Open HH Rim
	27	(12) AUX1
	28	(12) AUX1 Rim
	29	(13) AUX2
	30	(13) AUX2 Rim
	31	(14) AUX3
	32	(14) AUX3 Rim
	33	(15) AUX4
	34	(15) AUX4 Rim
	35	(1) Kick Rim
C2	36	(1) Kick
	37	(for X-Stick) (S. 61)
	38	(2) Snare
	39	(6) Tom4 Rim
	40	(2) Snare Rim
	41	(6) Tom4
	42	(7) Closed HH
	43	(5) Tom3
	44	(7) Pedal HH
	45	(4) Tom2
	46	(7) Open HH
	47	(4) Tom2 Rim
C3	48	(3) Tom1
	49	(8) Crash1
	50	(3) Tom1 Rim
	51	(10) Ride
	52	(9) Crash2 Rim
	53	(10) Ride Rim
	54	–
	55	(8) Crash1 Rim
	56	–
	57	(9) Crash2
	58	(5) Tom3 Rim
	59	(11) Ride-Edge Rim

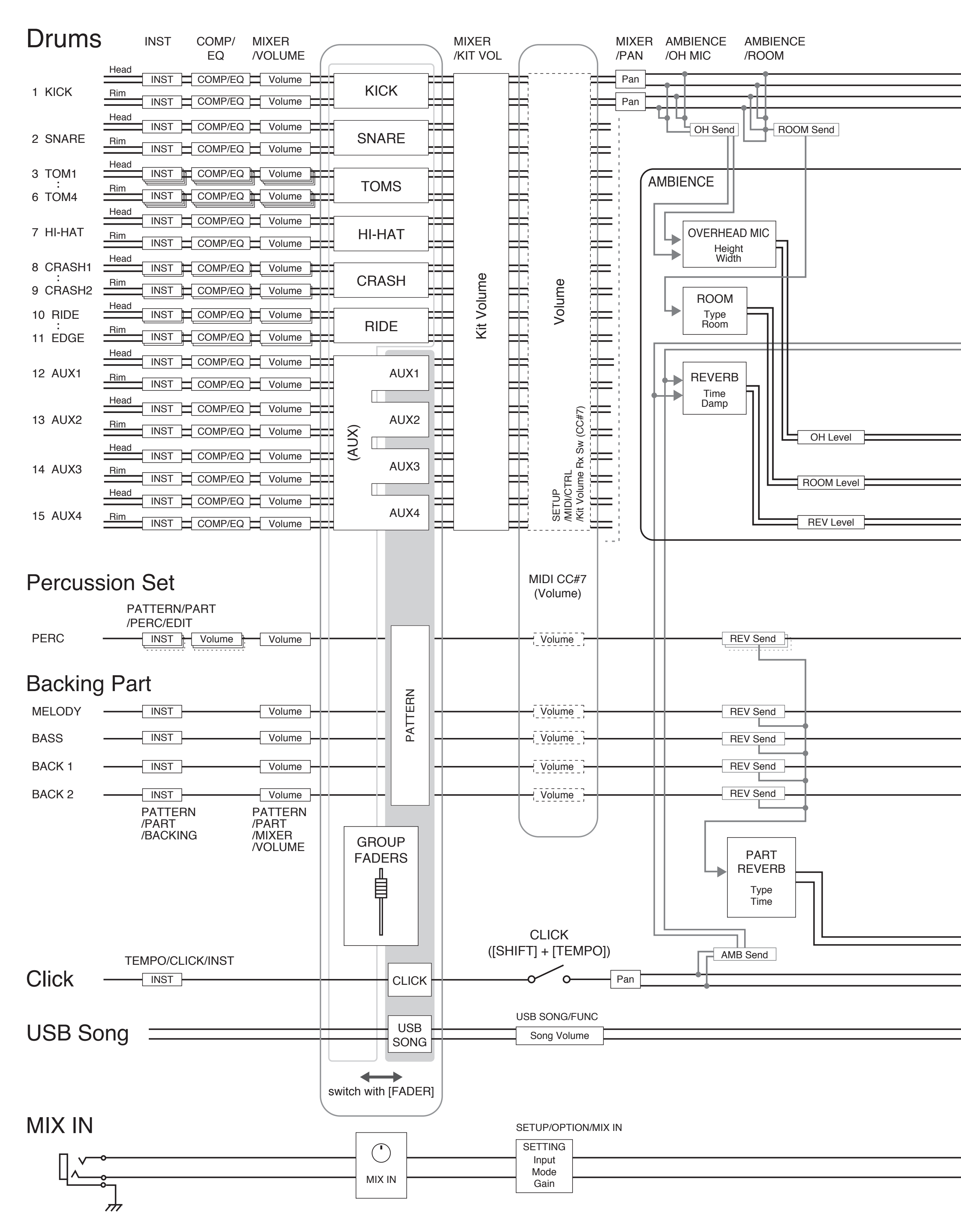
Technische Daten

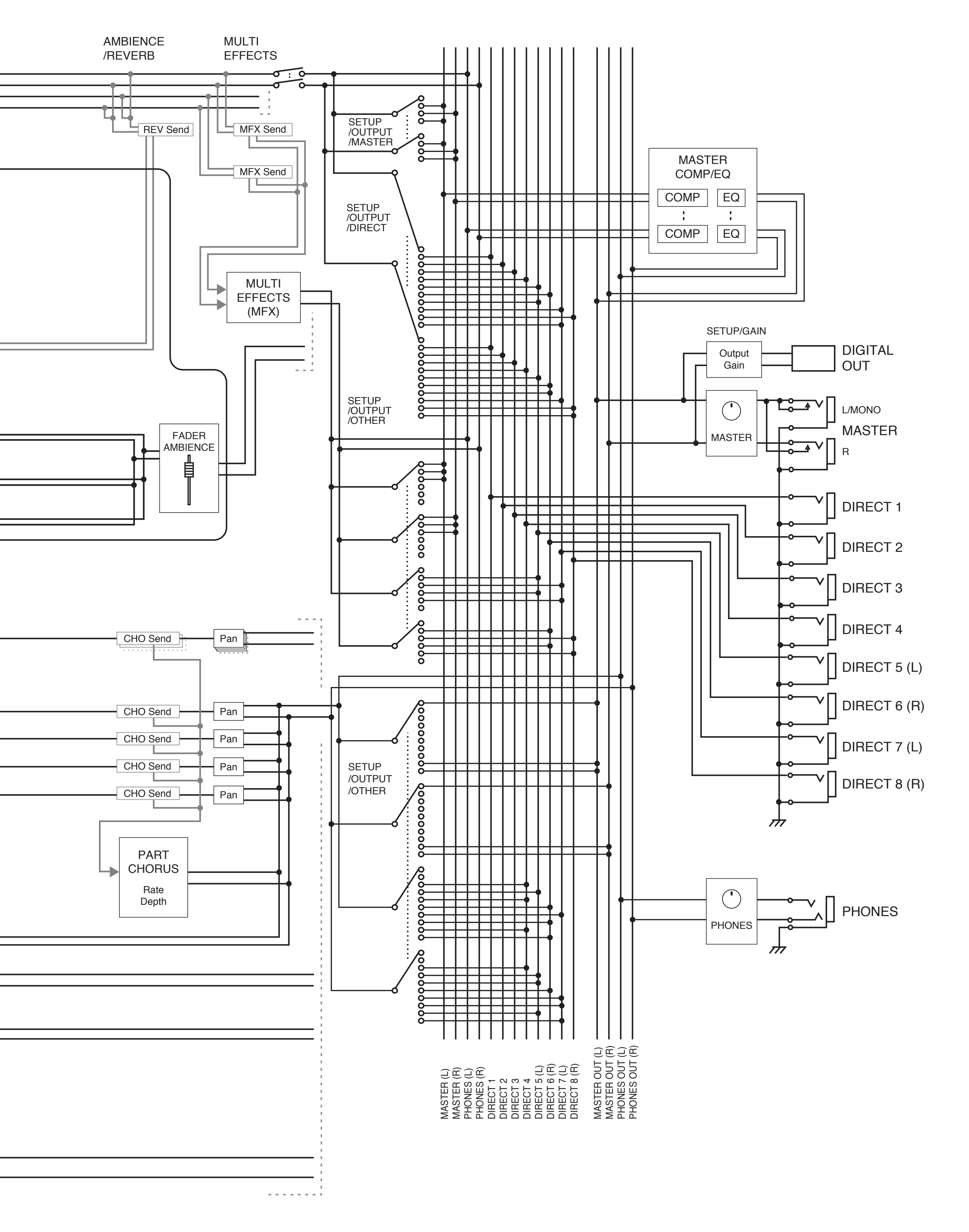
Roland TD-30 Drum-Soundmodul

Drum-Kits	100
Instrumente	Drum-Instrumente: 1,100 Backing-Instrumente: 262
Drum-Kit-Ketten	16 Ketten (32 Schritte pro Kette)
Effekt-Typen	Pad Compressor (pro Pad) Pad Equalizer (pro Pad) Ambience-Sektion Overhead Mic Simulator Room Type (25 Typen) Reverb Multi-Effekte: 21 Typen Master Compressor Master Equalizer Reverb (für den Backing-Part) Chorus (für den Backing-Part)
Percussion-Sets	8
USB Song Player	Audiodaten: WAV, MP3
Sequenzer	User-Patterns: 100 Preset-Patterns: 100 Parts: 6 Play Type: Oneshot, Loop, Tap Aufnahme-Methode: Echtzeit Maximale Notenkapazität: ca. 40.000 Noten
Display	Graphik-LCD (80 x 256 Punkte) 7 Segmente, 3 Zeichen (LED) TRIGGER Level-Anzeige (LED)
Fader	8 (KICK, SNARE, TOMS, Hi-HAT, CRASH, RIDE, AUX, AMBIENCE)
Anschlüsse	TRIGGER INPUT-Buchsen x 15 MASTER OUT-Buchsen (L/MONO, R) (Klinke) DIRECT OUT-Buchsen x 8 (Klinke) DIGITAL OUT-Buchse (koaxial, 44,1 kHz/24-bit) PHONES-Buchse (Stereoklinke) MIX IN-Buchse (Stereoklinke) MIDI-Anschlüsse (IN, OUT/THRU) USB COMPUTER-Anschluss (MIDI) USB MEMORY-Anschluss FOOT SW-Buchse (Klinke symmetrisch) AC IN-Buchse
Stromversorgung	AC 117 V, AC 230 V, AC 240 V (50/60 Hz), AC 220 V (60 Hz)
Stromverbrauch	18 W
Abmessungen	330 (W) x 258 (D) x 106 (H) mm 13 (W) x 10-3/16 (D) x 4-3/16 (H) inches
Gewicht	ca. 3,2 kg/7 lbs 1 oz
Beigefügtes Zubehör	Bedienungsanleitung (dieses Handbuch) CD-ROM (Play-along Audio Songs/USB-Treiber) Netzkabel
Zusätzliches Zubehör	Pads (PD-Serie, PDX-Serie) Cymbals (CY-Serie) Kicks (KD-Serie) Hi-Hats (VH-Serie, FD-Serie) Akustik Drum Trigger (RT-Serie) Fußschalter (FS-5U, FS-6) Personal Monitor-System (PM-30, PM-10) USB Flash-Speicher * Verwenden Sie nur von Roland empfohlene USB-Speicher.

* Änderungen der technischen Daten und des Designs sind möglich. Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen.

Blockdiagramm




AMBIENCE /REVERB
MULTI EFFECTS
REV Send
MFX Send
MFX Send
SETUP /OUTPUT /MASTER
SETUP /OUTPUT /DIRECT
MULTI EFFECTS (MFX)
FADER AMBIENCE
SETUP /OUTPUT /OTHER
CHO Send
Pan
PART CHORUS
Rate
Depth
SETUP /OUTPUT /OTHER
MASTER COMP/EQ
COMP
EQ
SETUP/GAIN
Output Gain
DIGITAL OUT
MASTER
L/MONO
R
DIRECT 1
DIRECT 2
DIRECT 3
DIRECT 4
DIRECT 5 (L)
DIRECT 6 (R)
DIRECT 7 (L)
DIRECT 8 (R)
PHONES
MASTER (L)
MASTER (R)
PHONES (L)
PHONES (R)
DIRECT 1
DIRECT 2
DIRECT 3
DIRECT 4
DIRECT 5 (L)
DIRECT 6 (R)
DIRECT 7 (L)
DIRECT 8 (R)
MASTER OUT (L)
MASTER OUT (R)
PHONES OUT (L)
PHONES OUT (R)

Index

NOTIZEN

Liste der ROLAND-Vertretungen



EGYPT
Al Fanny Trading Office
9, EBN Hagar Al Askalany Street,
ARD E1 Golf, Heliopolis,
Cairo 11341, EGYPT
TEL: (022)-417-1828

REUNION
MARCEL FO-YAM Sarl
25 Rue Jules Hermann,
Chaudron - BP79 97 491
Ste Clotilde Cedex,
REUNION ISLAND
TEL: (0262) 218-429

SOUTH AFRICA
T.O.M.S. Sound & Music (Pty)Ltd.
2 ASTRON ROAD DENVER
JOHANNESBURG ZA 2195,
SOUTH AFRICA
TEL: (011) 417 3400

Paul Bothner(PTY)Ltd.
Royal Cape Park, Unit 24
Londonderry Road, Ottery 7800
Cape Town, SOUTH AFRICA
TEL: (021) 799 4900



CHINA
Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd.
5F. No.1500 Pingliang Road
Shanghai 200090, CHINA
TEL: (021) 5580-0800

Roland Shanghai Electronics Co.,Ltd. (BEIJING OFFICE)
3F, Soluxe Fortune Building
63 West Dawang Road, Chaoyang
District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 5960-2565

HONG KONG
Tom Lee Music
11/F Silvercord Tower 1
30 Canton Rd
Tsimshatsui, Kowloon,
HONG KONG
TEL: 852-2737-7688

Parsons Music Ltd.
8th Floor, Railway Plaza, 39
Chatham Road South, T.S.T,
Kowloon, HONG KONG
TEL: 852-2333-1863

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
411, Nirman Kendra Mahalaxmi
Flats Compound Off. Dr. Edwin
Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 2493 9051

INDONESIA
PT. Citra Intirama
Ruko Garden Shopping Arcade
Unit 8 CR, Podomoro City
Jl.Letjend. S.Parman Kav.28
Jakarta Barat 11470, INDONESIA
TEL: (021) 5698-5519/5520

KOREA
Cosmos Corporation
1461-9, Seocho-Dong,
Seocho Ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 3486-8855

MALAYSIA/ SINGAPORE
Roland Asia Pacific Sdn. Bhd.
45-1, Block C2, Jalan PJU 1/39,
Dataran Prima, 47301 Petaling
Jaya, Selangor, MALAYSIA
TEL: (03) 7805-3263

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
9F-5, No. 112 Chung Shan
North Road Sec. 2 Taipei 104,
TAIWAN R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
100-108 Soi Verng Nakornkasem,
New Road,Sumpantawong,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 224-8821

VIET NAM
VIET THUONG CORPORATION
386 CACH MANG THANG TAM ST.
DIST.3, HO CHI MINH CITY,
VIET NAM
TEL: (08) 9316540

OCEANIA

AUSTRALIA/ NEW ZEALAND
Roland Corporation Australia Pty.,Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099,
AUSTRALIA

For Australia
TEL: (02) 9982 8266
For New Zealand
TEL: (09) 3098 715

CENTRAL/LATIN AMERICA

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Av.Santa Fe 2055
(1123) Buenos Aires, ARGENTINA
TEL: (011) 4508-2700

BARBADOS
A&B Music Supplies LTD
12 Webster Industrial Park
Wildey, St.Michael, BARBADOS
TEL: (246) 430-1100

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
Rua San Jose, 211
Parque Industrial San Jose
Cotia - Sao Paulo - SP, BRAZIL
TEL: (011) 4615 5666

CHILE
Comercial Fancy II S.A.
Rut.: 96.919.420-1
Nataniel Cox #739, 4th Floor
Santiago - Centro, CHILE
TEL: (02) 688-9540

COLOMBIA
Centro Musical Ltda.
Cra 43 B No 25 A 41 Bododega 9
Medellin, COLOMBIA
TEL: (574) 3812529

COSTA RICA
JUAN Bansbach Instrumentos Musicales
Ave.1. Calle 11, Apartado 10237,
San Jose, COSTA RICA
TEL: 258-0211

CURACAO
Zeelandia Music Center Inc.
Orionweg 30
Curacao, Netherland Antilles
TEL: (305) 5926866

DOMINICAN REPUBLIC
Instrumentos Fernando Giraldez
Calle Proyecto Central No.3
Ens.La Esperilla
Santo Domingo,
DOMINICAN REPUBLIC
TEL: (809) 683 0305

ECUADOR
Mas Musika
Rumichaca 822 y Zaruma
Guayaquil - ECUADOR
TEL: (593-4) 2302364

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Norte y Final Alameda
Juan Pablo II,
Edificio No.4010 San Salvador,
EL SALVADOR
TEL: 262-0788

GUATEMALA
Casa Instrumental
Calzada Roosevelt 34-01,zona 11
Ciudad de Guatemala,
GUATEMALA
TEL: (502) 599-2888

HONDURAS
Almacen Pajaro Azul S.A. de C.V.
BO.Paz Barahona
3 Ave.11 Calle S.O
San Pedro Sula, HONDURAS
TEL: (504) 553-2029

MARTINIQUE
Musique & Son
Z.I.Les Mangle
97232 Le Lamentin,
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 426860

Gigamusic SARL
10 Rte De La Folie
97200 Fort De France
MARTINIQUE F.W.I.
TEL: 596 596 715222

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323, Col. Olivar
de los Padres 01780 Mexico D.F.,
MEXICO
TEL: (55) 5668-6699

NICARAGUA
Bansbach Instrumentos Musicales Nicaragua
Altamira D'Este Calle Principal
de la Farmacia 5ta.Avenida
1 Cuadra al Lago.#503
Managua, NICARAGUA
TEL: (505) 277-2557

PANAMA
SUPRO MUNDIAL, S.A.
Boulevard Andrews, Albrook,
Panama City, REP. DE PANAMA
TEL: 315-0101

PARAGUAY
Distribuidora De Instrumentos Musicales
J.E. Olear y ESQ. Manduvira
Asuncion, PARAGUAY
TEL: (595) 21 492147

PERU
Audionet
Distribuciones Musicales SAC
Juan Fanning 530
Miraflores
Lima - PERU
TEL: (511) 4461388

TRINIDAD
AMR Ltd
Ground Floor
Maritime Plaza
Barataria TRINIDAD W.I.
TEL: (868) 638 6385

URUGUAY
Todo Musica S.A.
Francisco Acuna de Figueroa
1771
C.P.: 11.800
Montevideo, URUGUAY
TEL: (02) 924-2335

VENEZUELA
Instrumentos Musicales Allegro,C.A.
Av.las industrias edf.Guitar import
#7 zona Industrial de Turumo
Caracas, VENEZUELA
TEL: (212) 244-1122

EUROPE

BELGIUM/FRANCE/ HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Central Europe N.V.
Houtstraat 3, B-2260, Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

CROATIA
ART-CENTAR
Degenova 3.
HR - 10000 Zagreb, CROATIA
TEL: (1) 466 8493

CZECH REP.
CZECH REPUBLIC DISTRIBUTOR s.r.o
Voctárova 247/16
180 00 Praha 8, CZECH REP.
TEL: (2) 830 20270

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Skagerrakvej 7 Postbox 880
DK-2100 Copenhagen,
DENMARK
TEL: 3916 6200

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Vanha Nurmijarventie 62
01670 Vantaa, FINLAND
TEL: (0) 9 68 24 020

GERMANY/AUSTRIA
Roland Elektronische Musikinstrumente HmbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE/CYPRUS
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
Patras 26442, GREECE
TEL: 2610 435400

HUNGARY
Roland East Europe Ltd.
2045. Törökbálint, FSD Park 3. ép.,
HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
E2 Calmount Park, Calmount
Avenue, Dublin 12,
Republic of IRELAND
TEL: (01) 4294444

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie 8,
20020 Arese, Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo,
NORWAY
TEL: 2273 0074

POLAND
ROLAND POLSKA SP. Z O.O.
ul. Kty Grodziskie 16B
03-289 Warszawa, POLAND
TEL: (022) 678 9512

PORTUGAL
Roland Systems Group EMEA, S.L. Branch Office Porto
Edifício Tower Plaza
Rotunda Eng. Edgar Cardoso
23, 9ºG
4400-676 Vila Nova de Gaia,
PORTUGAL
TEL: (+351) 22 608 00 60

ROMANIA
FBS LINES
Piata Libertatii 1,
535500 Gheorgheni, ROMANIA
TEL: (266) 364 609

RUSSIA
Roland Music LLC
Dorozhnaya ul.3,korp.6
117 545 Moscow, RUSSIA
TEL: (495) 981-4967

SERBIA
Music AP Ltd.
Sutjeska br. 5 XS - 24413 Palic,
SERBIA
TEL: (024) 539 395

SLOVAKIA
DAN Acoustic s.r.o.
Povazská 18.
SK - 940 01 Nové Zámky,
SLOVAKIA
TEL: (035) 6424 330

SPAIN
Roland Systems Group EMEA, S.L.
Paseo García Faria, 33-35
08005 Barcelona, SPAIN
TEL: 93 493 91 00

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S
SWEDISH SALES OFFICE
Mårbackagatan 31, 4 tr.
SE-123 43 Farsta, SWEDEN
TEL: (0) 8 683 04 30

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG
Landstrasse 5, Postfach,
CH-4452 Itingen, SWITZERLAND
TEL: (061) 975-9987

UKRAINE
EURHYTHMICS Ltd.
P.O.Box: 37-a.
Nedecey Str. 30
UA - 89600 Mukachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, SWANSEA SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 702701

MIDDLE EAST

BAHRAIN
Moon Stores
No.1231&1249 Rumaytha
Building Road 3931,
Manama 339, BAHRAIN
TEL: 17 813 942

IRAN
MOCO INC.
Jadeh Makhsous Karaj (K-9),
Nakhe Zarin Ave.
Jalal Street, Reza Alley No.4
Tehran 1389716791, IRAN
TEL: (021)-44545370-5

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Ha'alia Hashnia St.
Tel-Aviv-Yafo ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
MUSIC HOUSE CO. LTD.
FREDDY FOR MUSIC
P. O. Box 922846
Amman 11192, JORDAN
TEL: (06) 5692696

KUWAIT
EASA HUSAIN AL-YOUSIFI & SONS CO.
Al-Yousifi Service Center
P.O.Box 126 (Safat) 13002,
KUWAIT
TEL: 00 965 802929

LEBANON
Chahine S.A.L.
George Zeidan St., Chahine Bldg.,
Achrafieh, P.O.Box: 16-5857
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 20-1441

OMAN
TALENTZ CENTRE L.L.C.
Malatan House No.1
Al Noor Street, Ruwi
SULTANATE OF OMAN
TEL: 2478 3443

QATAR
AL-EMADI TRADING & CONTRACTING CO.
P.O. Box 62, Doha, QATAR
TEL: 4423-554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
Behind Pizza Inn
Prince Turkey Street
aDawliah Building,
PO BOX 2154,
Alkhobar 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 8643601

SYRIA
Technical Light & Sound Center
PO Box 13520 Bldg No.49
Khaled Abn Alwalid St.
Damascus, SYRIA
TEL: (011) 223-5384

TURKEY
ZUHAL DIS TICARET A.S.
Galip Dede Cad. No.33
Beyoglu, Istanbul, TURKEY
TEL: (0212) 249 85 10

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co. L.L.C.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Ground Floor, Dubai,
U.A.E.
TEL: (04) 3360715

NORTH AMERICA

CANADA
Roland Canada Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond B.
C., V6V 2M4, CANADA
TEL: (604) 270 6626

Roland Canada Ltd. (Toronto Office)
170 Admiral Boulevard
Mississauga On L5T 2N6,
CANADA
TEL: (905) 362 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Stand: Februar 2011

For EU Countries



UK This symbol indicates that in EU countries, this product must be collected separately from household waste, as defined in each region. Products bearing this symbol must not be discarded together with household waste.

DE Dieses Symbol bedeutet, dass dieses Produkt in EU-Ländern getrennt vom Hausmüll gesammelt werden muss gemäß den regionalen Bestimmungen. Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte dürfen nicht zusammen mit den Hausmüll entsorgt werden.

FR Ce symbole indique que dans les pays de l'Union européenne, ce produit doit être collecté séparément des ordures ménagères selon les directives en vigueur dans chacun de ces pays. Les produits portant ce symbole ne doivent pas être mis au rebut avec les ordures ménagères.

IT Questo simbolo indica che nei paesi della Comunità europea questo prodotto deve essere smaltito separatamente dai normali rifiuti domestici, secondo la legislazione in vigore in ciascun paese. I prodotti che riportano questo simbolo non devono essere smaltiti insieme ai rifiuti domestici. Ai sensi dell'art. 13 del D.Lgs. 25 luglio 2005 n. 151.

ES Este símbolo indica que en los países de la Unión Europea este producto debe recogerse aparte de los residuos domésticos, tal como esté regulado en cada zona. Los productos con este símbolo no se deben depositar con los residuos domésticos.

PT Este símbolo indica que nos países da UE, a recolha deste produto deverá ser feita separadamente do lixo doméstico, de acordo com os regulamentos de cada região. Os produtos que apresentem este símbolo não deverão ser eliminados juntamente com o lixo doméstico.

NL Dit symbool geeft aan dat in landen van de EU dit product gescheiden van huishoudelijk afval moet worden aangeboden, zoals bepaald per gemeente of regio. Producten die van dit symbool zijn voorzien, mogen niet samen met huishoudelijk afval worden verwijderd.

DK Dette symbol angiver, at i EU-lande skal dette produkt opsamles adskilt fra husholdningsaffald, som defineret i hver enkelt region. Produkter med dette symbol må ikke smides ud sammen med husholdningsaffald.

NO Dette symbolet indikerer at produktet må behandles som spesialavfall i EU-land, iht. til retningslinjer for den enkelte regionen, og ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall. Produkter som er merket med dette symbolet, må ikke kastes sammen med vanlig husholdningsavfall.

SE Symbolen anger att i EU-länder måste den här produkten kasseras separat från hushållsavfall, i enlighet med varje regions bestämmelser. Produkter med den här symbolen får inte kasseras tillsammans med hushållsavfall.

FI Tämä merkintä ilmaisee, että tuote on EU-maissa kerättävä erillään kotitalousjätteistä kunkin alueen voimassa olevien määräysten mukaisesti. Tällä merkinnällä varustettuja tuotteita ei saa hävittää kotitalousjätteiden mukana.

HU Ez a szimbólum azt jelenti, hogy az Európai Unióban ezt a terméket a háztartási hulladéktól elkülönítve, az adott régióban érvényes szabályozás szerint kell gyűjteni. Az ezzel a szimbólummal ellátott termékeket nem szabad a háztartási hulladék közé dobni.

PL Symbol oznacza, że zgodnie z regulacjami w odpowiednim regionie, w krajach UE produktu nie należy wyrzucać z odpadami domowymi. Produktów opatrzonych tym symbolem nie można utylizować razem z odpadami domowymi.

CZ Tento symbol udává, že v zemích EU musí být tento výrobek sbírán odděleně od domácího odpadu, jak je určeno pro každý region. Výrobky nesoucí tento symbol se nesmí vyhazovat spolu s domácím odpadem.

SK Tento symbol vyjadruje, že v krajinách EÚ sa musí zber tohto produktu vykonávať oddelene od domového odpadu, podľa nariadení platných v konkrétnej krajine. Produkty s týmto symbolom sa nesmú vyhadzovať spolu s domovým odpadom.

EE See sümbol näitab, et EL-i maades tuleb see toode olemprügist eraldi koguda, nii nagu on igas piirkonnas määratletud. Selle sümboliga märgitud tooteid ei tohi ära visata koos olmeprügiga.

LT Šis simbolis rodo, kad ES šalyse šis produktas turi būti surenkamas atskirai nuo buitinių atliekų, kaip nustatyta kiekviename regione. Šiuo simboliu paženklinti produktai neturi būti išmetami kartu su buitinėmis atliekomis.

LV Šis simbols norāda, ka ES valstīs šo produktu jāievāc atsevišķi no mājsaimniecības atkritumiem, kā noteikts katrā reģionā. Produktus ar šo simbolu nedrīkst izmest kopā ar mājsaimniecības atkritumiem.

SI Ta simbol označuje, da je treba proizvod v državah EU zbirati ločeno od gospodinjskih odpadkov, tako kot je določeno v vsaki regiji. Proizvoda s tem znakom ni dovoljeno odlagati skupaj z gospodinjskimi odpadki.

GR Το σύμβολο αυτό υποδηλώνει ότι στις χώρες της Ε.Ε. το συγκεκριμένο προϊόν πρέπει να συλλέγεται χωριστά από τα υπόλοιπα οικιακά απορρίμματα, σύμφωνα με όσα προβλέπονται σε κάθε περιοχή. Τα προϊόντα που φέρουν το συγκεκριμένο σύμβολο δεν πρέπει να απορρίπτονται μαζί με τα οικιακά απορρίμματα.

For China

有关产品中所含有害物质的说明

本资料就本公司产品中所含的特定有害物质及其安全性予以说明。
本资料适用于 2007 年 3 月 1 日以后本公司所制造的产品。

环保使用期限



此标志适用于在中国国内销售的电子信息产品，表示环保使用期限的年数。所谓环保使用期限是指在自制造日起的规定期限内，产品中所含的有害物质不致引起环境污染，不会对人身、财产造成严重的不良影响。
环保使用期限仅在遵照产品使用说明书，正确使用产品的条件下才有效。
不当的使用，将会导致有害物质泄漏的危险。

产品中有毒有害物质或元素的名称及含量

部件名称	有毒有害物质或元素					
	铅(Pb)	汞(Hg)	镉(Cd)	六价铬(Cr(VI))	多溴联苯(PBB)	多溴二苯醚(PBDE)
外壳（壳体）	×	○	○	○	○	○
电子部件（印刷电路板等）	×	○	×	○	○	○
附件（电源线、交流适配器等）	×	○	○	○	○	○

○：表示该有毒有害物质在该部件所有均质材料中的含量均在 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求以下。
×：表示该有毒有害物质至少在该部件的某一均质材料中的含量超出 SJ/T11363-2006 标准规定的限量要求。
因根据现有的技术水平，还没有什么物质能够代替它。

Roland

* 5 1 0 0 0 2 5 6 6 3 - 0 1 *